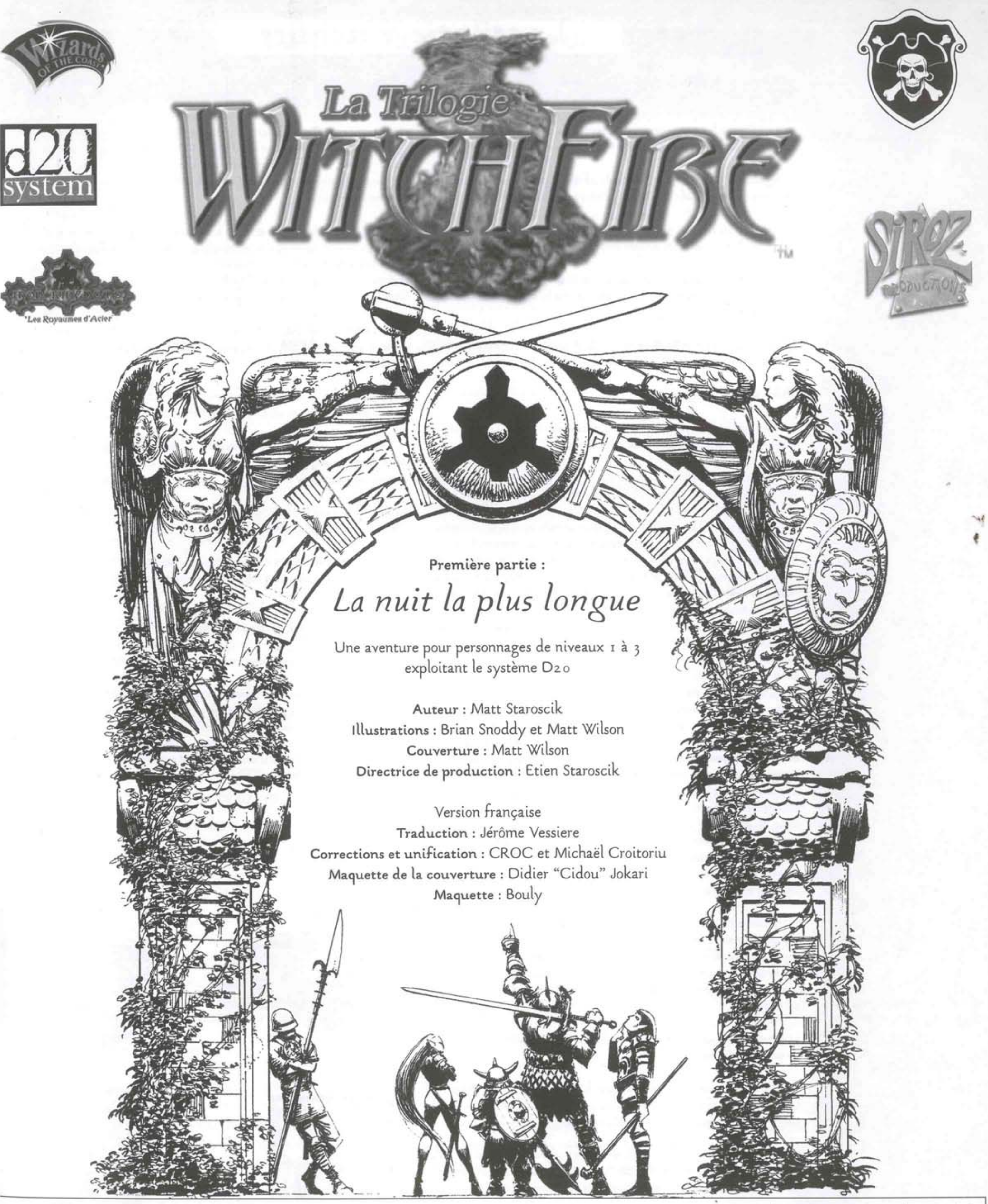


La Trilogie
WitchFire™
Tome 1
La nuit la plus longue
VI
Niveaux 1 à 3
Nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, 3e édition, de Dungeons & Dragons®, publié par Wizards of the Coast®
Une aventure exploitant le système
d20 system



Première partie :

La nuit la plus longue

Une aventure pour personnages de niveaux 1 à 3
exploitant le système D20

Auteur : Matt Staroscik
Illustrations : Brian Snoddy et Matt Wilson
Couverture : Matt Wilson
Directrice de production : Etien Staroscik

Version française
Traduction : Jérôme Vessiere
Corrections et unification : CROC et Michaël Croitoriu
Maquette de la couverture : Didier "Cidou" Jokari
Maquette : Bouly

Privateer Press
4323 Evanston Ave N #202
Seattle WA 98103
Tél. : (206) 545-2943
Fax : (206) 770-7373
http://privateerpress.com
frontdesk@privateerpress.com

La nuit la plus longue nécessite l'utilisation du *Manuel des Joueurs, 3e édition* de **Dungeons & Dragons®**, publié par Wizards of the Coast.









Table des matières

Remerciements

Cet ouvrage n'aurait pu voir le jour sans l'aide généreuse d'un bon nombre de personnes : Bob Watts, pour sa précieuse sagesse et ses trésors de renseignements. Daniel Kaufman, pour la vérification du réalisme. John Tynes, pour ses conseils judicieux. Eric Rowe et Dustin Wright, pour leur célérité. Nos épouses, Etien Staroscik et Sherry Wilson, pour ne pas nous avoir tués. Merci à tous ceux d'entre vous qui ont acheté nos jeux dans le passé - nous n'en serions pas là sans vous. Enfin, et non le moindre, " J.J. ", le gamin déjanté du quartier qui apprit à jouer à *Gamma World* à Matt S., il y a de cela bien longtemps. Mon vieux, où que tu sois, ce bouquin est pour toi.



Introduction



Ce module a été conçu à l'intention de trois ou quatre personnages de niveaux 1 à 3. Il présente les PJ à la ville de Corvis et à ses environs, qui seront développés au fil de la trilogie Witchfire jusqu'à devenir un impressionnant arrière-plan de jeu - les Royaumes d'Acier. Dans les modules de cette trilogie, le maître de jeu découvrira de nouveaux monstres, sorts et objets magiques, ainsi que des royaumes inédits et des villes pleines de vie.

Si le maître de jeu le souhaite, il peut parfaitement utiliser dans cette aventure les dieux et créatures tirés de *Dungeons & Dragons*®. Toutefois, cette trilogie propose un décor de campagne entièrement nouveau dans les Royaumes d'Acier, aussi le maître de jeu qui souhaite disposer l'aventure dans son monde pourra facilement remplacer les noms de dieux et de lieux.

La nuit la plus longue est divisée en trois actes. Les événements principaux de chaque acte sont à leur tour classés en chapitres - par exemple, l'exploration des catacombes de Corvis est un chapitre de l'acte II. Le maître de jeu réalisera rapidement que l'aventure suit un cours tout naturel mais qu'il lui est possible de réarranger les événements de l'histoire s'il le souhaite. Les PJ doivent emprunter la voie de leur choix et ne pas se plier aux événements imprimés dans ces pages, sauf si la trame principale est menacée. Pour gagner des points d'expérience, il ne suffit pas de tuer des monstres ! Encore faut-il convenablement interpréter son personnage, organiser des tactiques de combat et mener de diligentes enquêtes.

Pour jouer la trilogie Witchfire, le groupe aura besoin du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître* de la 3e édition de *Dungeons & Dragons*®. Le *Manuel des Monstres* sera certainement utile. Dans le texte, ces ouvrages sont abrégés comme suit : MJ, GM et MM. S'il existe une page de référence, elle figure après l'abréviation (*i.e.* GM93).
Le maître de jeu doit bien évidemment lire avec attention cette aventure avant de la faire jouer ! Son intrigue et sa structure sont très riches, et le maître de jeu doit se familiariser avec le contenu de ce livret pour s'assurer du bon déroulement de la partie. Faites en sorte que les joueurs en apprennent autant que possible sur les Royaumes d'Acier lors des séances de jeu. Si le maître de jeu a des informations intéressantes, il est de son rôle de s'assurer que les joueurs les découvrent - tous les moyens sont bons tant que l'intrigue tient debout.

Usages

Pour économiser de la place, les attributs des monstres et PNJ sont abrégés comme précisé à la page 129 du GM. Les ennemis ont un facteur de puissance (GM165). Les caractéristiques des PNJ et monstres se trouvent dans les appendices et ne reviennent généralement pas dans le corps de texte principal.
Les parties de texte qu'il faut lire à haute voix aux joueurs apparaissent dans les encadrés grisés. Cela ne veut pas dire que le reste n'est constitué que de secrets - pour connaître une belle expérience de jeu, il faut donner vie au monde !

Résumé de l'aventure

Les PJ arrivent dans la ville de Corvis employés par une caravane marchande. Après avoir fait montre de leurs talents lors d'une embuscade, ils arrivent en ville. Là, ils comprennent rapidement que le mal est à l'œuvre. En effet, des cadavres disparaissent des cimetières de la ville. Le père Pandor Dumas, qui voit leur arrivée comme une occasion de résoudre discrètement ce problème, engage les PJ pour mener l'enquête.
Les PJ apprennent rapidement que les cadavres dérobés ont un lien avec une affaire de sorcellerie qui a fait des vagues en ville dix années plus tôt. Ils partiront alors chercher des indices dans le tombeau des sorcières, au plus profond de la forêt du Veuf. Mais ils exploreront également les catacombes de Corvis, où ils découvriront que la nièce du grand-prêtre de la ville est impliquée dans ces sinistres événements. Enfin, ils s'en retourneront vers la forêt du Veuf pour tenter de parer à une attaque contre la ville.
La nièce du père Dumas, Alexia Ciannor, se trouve derrière ce complot maléfique. Sa mère comptait parmi les sorcières exécutées il y a bien longtemps, et la jeune Alexia (une apprentie ensorceleuse) compte bien se venger. Mais elle ne sait pas que les sorcières furent victimes d'un coup monté organisé par l'un des responsables de la ville - et que cet homme, le magistrat Ulfass Borloch, fut lui-même manipulé par un autre individu, un puissant magicien connu sous le nom de Vahn Oberen. Oberen arrangea la mort des sorcières de manière à leur ôter la vie en personne, via l'épée magique Witchfire. Le porteur de Witchfire acquiert une partie des pouvoirs des lanceurs de sorts qui sont tués à l'aide de l'épée, et Oberen orchestra tout cela pour absorber les pouvoirs des sorcières de Corvis.



Les Royaumes d'Acier



La trilogie Witchfire présente un nouveau monde fantastique - les Royaumes d'Acier. Dans les Royaumes d'Acier, le genre fantastique classique revêt une nouvelle forme. Ainsi, les PJ y verront énergie à vapeur, pistolets et canons aux côtés d'épées et de sorcellerie. Le maître de jeu peut conserver ce qu'il souhaite des Royaumes d'Acier. En effet, il est aisé d'adapter la trilogie Witchfire à n'importe quel décor purement fantastique.

La trilogie se déroule dans les environs de la ville de Corvis, un important centre de commerce du royaume de Cygnar. Il est facile d'intégrer le royaume et la ville au monde préféré du maître de jeu, tout comme il est possible de créer une campagne complète dans les Royaumes d'Acier, qui seront décrits au fil de la trilogie.

Bienvenue au royaume de Cygnar

" Vous venez d'arriver dans le Cygnar, hein ? Je vais donc me charger de la visite. Le royaume fait environ vingt lieues d'est en ouest, et à peu près trente lieues du nord au sud. Nous avons trois fleuves, une mer intérieure et une foule de lacs. La capitale s'appelle Caspia et se trouve au nord-est, où le fleuve Noir se jette dans le golfe de Cygnar.

Le royaume fut fondé il y a de cela quatre cents ans environ, à la frontière de l'empire d'Orgoth. Comme vous le savez certainement, les pillards d'Orgoth conquirent ces terres il y a mille ans de cela et régnèrent d'une main de fer. Ce ne fut qu'après plusieurs siècles de rebellions violentes que les habitants de ce continent parvinrent à vaincre les envahisseurs. Naquirent des cendres de ce conflit ce que nous appelons aujourd'hui les Royaumes d'Acier - dont le Cygnar est la perle.
Le dernier souverain de Cygnar fut le roi Vinter Raelthorne IV - un homme cruel et malveillant. Après deux décennies de règne environ, son frère cadet Leto organisa un coup d'État qui l'évinça. Malheureusement, avec l'aide de ceux qui lui étaient encore loyaux, Raelthorne l'Ancien parvint à fuir le palais avant son exécution. On dit qu'il conspire encore aujourd'hui sa vengeance, mais nul ne l'a plus aperçu depuis.

Toutefois, je ne me fais pas de souci au sujet de Raelthorne l'Ancien - il n'a pas la moindre chance de regagner son trône. Son frère Leto est un excellent roi et un homme honorable de surcroît. Sous son règne, le royaume est devenu un lieu bien plus sûr. Tant que vous restez dans les villes ou sur les principaux axes commerciaux, il ne peut rien vous arriver. Les patrouilles du roi sont nombreuses et assurent parfaitement bien la paix, même si elles sont parfois cruelles. Ne leur mettez pas de bâtons dans les roues, mes amis, sans quoi vous serez promptement sous le coup d'un mandat d'amener.

Le roi a également entrepris la construction de routes pour soutenir le commerce, mais des années de travail restent à faire - et je parie qu'il faudra encore lever de nombreuses taxes. D'ailleurs, les percepteurs d'impôts sont presque aussi nombreux que les gardes, mais au moins financent-ils les puissants automates à vapeur qui creusent les routes.

Le Haut Cygnar, comme on appelle le nord, abrite de nombreuses collines rocheuses et des forêts luxuriantes. Les landes du Bas Cygnar, au sud, sont parsemées de marécages. C'est là-bas, au confluent du fleuve Noir et de la Langue du Dragon, que vous trouverez la ville de Corvis. "

La ville de Corvis

" Ah ! Corvis. " La cité des fantômes ", comme on l'appelle. Les marchands qui assuraient la liaison entre le fleuve Noir et la Langue du Dragon fondèrent la ville il y a de cela presque neuf cents ans, dans le port naturel qui sert de confluent aux deux cours d'eau. Ces pionniers pensaient que le commerce fluvial pousserait à la croissance d'une ville. Eh bien ils avaient raison ! Au début, ce fut difficile. Mais rapidement, la ville grandit plus vite qu'un jeune rat des marais. Aujourd'hui, dix mille âmes y résident et davantage s'y installent chaque jour. Corvis est une oasis de civilisation dans les contrées sauvages du Bas Cygnar. La grande ville la plus proche est Pointe-Bourne, à plus de vingt lieues à l'ouest. Plus loin encore en amont se trouvent les infâmes Cinq Doigts.

La plupart des habitants de Corvis sont humains, mais on y trouve également des elfes et des nains de passage. Si vous avez besoin des services d'un forgeron, vous trouverez d'excellentes échoppes naines dans le bourg des armuriers. Si vous avez besoin de gros bras, vous pourrez engager des brutes sur les quais. Par contre, vous y aurez également des problèmes si vous ne faites pas attention où vous mettez les pieds - les habitants de ce quartier sont des durs. La nuit, restez dans le bourg des marchands, où le guet n'est jamais loin. On a déjà retrouvé les cadavres d'individus plus coriaces que vous dans les eaux du port.

La ville étant bâtie sur un marais, l'espace est précieux et les habitants de Corvis ont tendance à bâtir vers les cieux plutôt qu'horizontalement. Au rez-de-chaussée, perdues dans la brume, se trouvent les grossières structures de pierre du Vieux Corvis. Au-dessus s'élèvent les élégantes flèches du Nouveau Corvis - les demeures de l'élite marchande. Entre les deux apparaissent les magasins et habitats des gens du commun, le tout étant relié par un dédale de rampes, de passerelles, de canaux et de tunnels qui rendraient fou un ingénieur nain !

À l'instar du reste des Royaumes d'Acier, les merveilles de Corvis n'auraient pu voir le jour sans les automates à vapeur. Les premiers de ces géants métalliques arrivèrent dans la ville il y a de cela trois cents ans. Ils travaillaient alors dans les carrières, taillant des blocs de pierre pour la construction de nouveaux édifices. Ils creusaient également des routes et travaillaient sur les quais - sans eux, je vous le dis, nous serions dans une ville de second ordre comme les Cinq Doigts. Si les automates à vapeur des Royaumes d'Acier attisent votre curiosité, faites donc un tour sur les quais. On en voit toujours qui transportent des marchandises.

Il va vous falloir louer les services d'un guide, mes amis. Sans quoi vous vous perdrez rapidement. Corvis est une ville labyrinthique, et je ne parle que de la surface. La ville originelle, bâtie il y a de cela neuf cents ans, a depuis longtemps été engloutie par le marais. Il s'agit aujourd'hui d'un dédale de catacombes qui n'abrite que des voyous... voire pire, à ce qu'on m'en a dit. Si ce qui vous sert de tête renferme un cerveau, ne vous aventurez pas dans la ville souterraine.

Bon, vous vous demandez certainement pourquoi on appelle Corvis la " cité des fantômes " ? Les rumeurs prétendent que le Vieux Corvis est hanté par les spectres des premiers habitants, dont nombre moururent très vite. De nombreuses personnes pensent que quiconque se noie dans les canaux ou le port est condamné à arpenter la ville jusqu'à la fin des temps. On dit aussi que les morts évoluent ouvertement dans la ville souterraine, ce qui constitue une raison de plus de ne pas s'y rendre si vous voulez mon avis. Tous les habitants de Corvis ont déjà eu l'occasion d'apercevoir une telle ombre singulière - du moins le prétendent-ils. Restez donc quelque temps et je parie que vous en verrez également.

D'ailleurs, la nuit la plus longue approche, mes amis. Comme vous le savez certainement, une éclipse noircit les cieux des Royaumes d'Acier une fois par an environ. Eh bien, ici à Corvis, l'éclipse précède toujours notre grand festival, une fête comme vous n'en avez jamais vue, magnifique et qui dure toute la nuit. Les rues s'emplissent de fêtards, mais aussi d'esprits si l'on en croit les habitants.

Voici donc ce que je puis vous dire au sujet de Corvis, mes amis. J'espère que tout cela vous sera utile. Conservez votre présence d'esprit et ne vous approchez pas des quais la nuit si vous ne souhaitez pas voir à quoi ressemblent vos tripes !"

Lieux d'intérêt

Corvis saura occuper vos PJ. Au fil de la trilogie Witchfire et des suppléments consacrés aux Royaumes d'Acier, Corvis deviendra une véritable source d'aventures - la parfaite plate-forme de lancement de toute campagne. N'empêchez surtout pas les joueurs de dévier de la course de cette aventure s'ils manifestent le désir d'explorer les merveilles de Corvis ; ils s'y amuseront autant qu'au sein du scénario.



La ville souterraine

Le marais a englouti une bonne partie des constructions originelles de Corvis. La ville souterraine, comme les habitants l'appellent, est un perfide dédale. Nombre des passages sont d'anciens bâtiments et rues ensevelis sous la terre humide. Les autres sont des passages naturels, ou des excavations récentes des habitants.

La ville souterraine est peuplée de vagabonds et de criminels, mais les légendes parlent de bien macabres habitants. Les PJ qui explorent la ville souterraine et s'écartent des zones fréquentées risquent de croiser le chemin de rats du diable, de morts-vivants et d'autres monstres. Dans les zones civilisées, les PJ prennent tout de même le risque de rencontrer des brigands plus ou moins humains.

Ceux qui connaissent bien Corvis ont une chance de trouver une entrée conduisant à la ville souterraine dans les zones relativement peu familières. Le DD de cette tâche s'élève à 25, le maître de jeu pouvant le modifier à sa guise.

La Grand-place

Le centre de la ville est un grand dégagement couvert de pavés d'une centaine de mètres de côté. La Grand-place est généralement pleine de marchands et a acquis une certaine popularité auprès des touristes comme des habitants de Corvis. Nombre des marchands y montent leur échoppe durant quelques jours avant de poursuivre leur chemin, aussi y trouve-t-on constamment des nouveautés.

La nuit, la Grand-place se calme mais ne dort pas. La moitié des magasins restent ouverts et les biens à vendre ne sont souvent pas les mêmes une fois le soleil couché. Les PJ ayant besoin d'un objet précis le trouveront certainement sur la Grand-place via un jet de compétence ou un excellent *roleplay*. Des objets illicites sont souvent à vendre, mais les PJ devront véritablement se décarcasser pour les dénicher !

Le guet prend son devoir de maintien de la paix au sérieux, en particulier sur la Grand-place et dans le reste du bourg des marchands. Les PJ qui se font prendre à acheter des produits de contrebande risquent de passer quelques jours en cellule.

Les quais

Les quais et entrepôts qu'utilisent les marchands se situent incontestablement dans la pire partie de la ville. Malgré les efforts du guet, les quais n'offrent que problèmes. C'est aussi là que les PJ devront se rendre pour trouver nombre d'objets utiles, comme des gros bras, des moyens de transport fluviaux et des boulots douteux. Naturellement, on y trouve aussi les meilleurs bars et potins. C'est également sur les quais que l'on peut voir les automates à vapeur à l'œuvre. Ces géants magiques et mécaniques soutiennent l'économie de Corvis grâce à leur inlassable travail. Ils chargent et déchargent les navires sous les ordres des hommes du capitaine de port.

Plus les PJ auront l'air miteux et coriaces, mieux ils s'intégreront sur les quais. Les beaux vêtements et l'équipement de prix y jurent vraiment et augmentent les chances d'attirer une indésirable attention. Tous ceux qui ne sont pas humains y détonnent également.

La loi et l'ordre

Corvis s'enorgueillit d'être un bastion de la loi et de l'ordre, une ville que nul n'arpente au beau milieu de la nuit dans la peur. Malheureusement, les politiciens qui propagent ce point de vue se font des illusions, sans doute parce qu'ils sont protégés par des gardes du corps et de lourdes portes. Corvis est une ville violente qui a remis plus d'un dur à sa place.

Le guet de la ville

Pris dans un combat permanent contre les éléments criminels de la ville se trouve le guet, un groupe de gardes d'élite. Les gardiens du guet sont des gardes, soldats, enquêteurs, et parfois des juges et bourreaux. Tous les corps repêchés dans le port au matin ne sont pas à mettre sur le compte de querelles criminelles - mais parfois de la *justice* criminelle. Seuls les criminels stupides ou puissants s'opposent volontairement au guet.

Les criminels en cavale ont parfois le privilège de voir leur portrait affiché dans toute la ville. Suivant la nature de leur crime, la ville peut offrir une prime à tout citoyen qui les ramène à la justice. Souvent, le cadavre du criminel suffit à toucher la récompense. Ainsi, un bon chasseur de primes peut mener une existence tout à fait satisfaisante à Corvis.

Quand le guet arrête un criminel, la justice est rapide et sévère - les prisonniers que l'on enferme trop longtemps coûtent cher. Les procès sont menés aussi vite que possible et les sentences prennent généralement la forme de sanctions corporelles (dont les travaux forcés) et/ou d'amendes. En ce qui concerne les délits mineurs, la cour entend l'affaire dans les 1D4+1 jours. Pour les crimes plus sérieux, il faut compter 1D3 jours. Les prisonniers n'ont que peu de droits et sont généralement coupables tant que leur innocence n'a pas été prouvée. Les auteurs de délits mineurs ne sont même pas jugés. Le capitaine du guet de service rend un jugement sommaire, et la sentence (comme une nuit au pilori) est exécutée sans même que la cour ne soit au courant.

Même si les juges des tribunaux sont des hommes puissants, c'est le conseil municipal qui détient le véritable pouvoir à Corvis. Ce groupe de douze magistrats, mené par le maire, a le droit de promulguer de nouvelles lois comme il lui sied. Seule une charte municipale des plus floues limite un peu son autorité.

Les impôts

Si tous les citoyens voient le guet d'un œil favorable, tous reculent d'horreur quand ils aperçoivent le médaillon de cuivre et le tricorne traditionnels des percepteurs d'impôts. Les percepteurs exécutent leurs ordres avec précision, gardant la trace de tous les commerces de leur quartier et prélevant 15% des revenus bruts de

Crimes et châtiments à Corvis

Propos indécents
Une nuit au pilori. Pas de prime.

Ivresse
Une rossée sur-le-champ. Pas de prime

Vol à l'étalage
Dix coups de fouet sur-le-champ. Pas de prime.

Vol avec effraction
Vingt coups de fouet et une semaine de travaux forcés sur les quais. Prime de 2 po.

Vol aggravé
Quarante coups de fouet et un mois de travaux forcés sur les quais. Prime de 5 po.

Établissement de prix
Il ne s'agit pas d'un crime à Corvis.

Prostitution
Il ne s'agit pas d'un crime à Corvis.

Incendie volontaire
Entrave et exil. Prime de 15 po.

Viol
Marquage au fer rouge, rossée et exil. Prime de 25 po.

Meurtre
Mort. Prime de 35 po.

À Corvis, la peine de mort appliquée est généralement la noyade.

Les armes à feu

Par un autre tour de magie fantastique, les habitants des Royaumes d'Acier ont découvert l'art de l'armurerie. Cela ne signifie pas que tous les brigands cachés dans les ruelles sombres sont armés de pistolets - loin de là. L'épée et l'arc restent les armes les plus courantes, et même la magie occupe une plus grande place que les armes à feu. Ces dernières sont chères et exotiques, et le plus souvent en possession d'officiers militaires. Le maître de jeu doit garder à l'esprit qu'elles sont rares et spéciales. S'il est possible de s'en procurer trop facilement, elles perdent de leur charme.

Les armes à feu de ce monde n'exploitent pas la poudre à canon, mais une poudre explosive magique que seuls les alchimistes qualifiés sont capables de produire. En gros, l'achat de munitions pour une arme à feu constitue une aventure en soi ! Premièrement, il faut trouver un alchimiste qualifié à même de produire de la poudre explosive (DD 26). Chaque charge correspond précisément à une arme en particulier. Ainsi, tout mauvais calcul risque d'avoir des conséquences très néfastes.

La charge de poudre et la grenaille de plomb sont disposées dans une petite poche en soie chimiquement traitée. Ensuite, on les emballe dans du papier orné sur lequel sont inscrits le nom du fabriquant, la date et le type d'arme auxquelles elles sont destinées. Pour recharger, l'utilisateur doit ouvrir la culasse et insérer la poche de soie dans la chambre à combustion. Ensuite, il est nécessaire d'amorcer le ressort de la gâchette via une manivelle ou un levier. Quand on tire, une aiguille perce la poche de poudre, l'ensemble se mélange et explose. La soie est réduite en cendres et la balle part dans une explosion de flammes et de fumée. Pour recharger une arme à feu, il faut entreprendre 2-4 actions et réussir un jet de compétence dont le DD va de 8 à 12.

Nouvelles compétences relatives aux armes à feu :
Artisanat (armurerie) : construction et réparation des pistolets, fusils et canons.
Artisanat (explosifs) : utilisation de la poudre explosive dans le cadre des bombes et actions de terrassement.
Connaissances (armes à feu) : connaissance générale des armes à feu et bombes.
Profession (armurier) : conception de tous les types d'armes à feu et de bombes.

leurs contribuables qui vont directement dans les coffres de la ville. La fraude fiscale est un crime grave, passible de plusieurs mois de travaux forcés sur les quais.

Tout le monde sait que les précepteurs sont aussi pourris que des poissons vieux de trois jours. La plupart des marchands doivent payer quelques pièces d'or de plus par mois pour éviter de mystérieux “ problèmes ” avec leur paperasserie fiscale. À Corvis, ville qui bâtit sa fortune sur la libre entreprise, les percepteurs d'impôts sont moins bien vus que les lépreux.

Les marchands de Corvis

Comme dans de nombreuses autres villes, les marchands de Corvis s'organisent par profession. Les quartiers marchands de marque - ou “ bourg ”, comme les appellent les habitants - sont les suivants :

Le bourg des épiciers - Ce bourg propose les meilleurs produits alimentaires que l'on trouve hors de Caspia. Les individus économes peuvent aussi y acheter de la viande salée et des biscuits de mer.

Le bourg des armuriers - Près d'une douzaine de forgerons se font concurrence dans ces ruelles étroites. On y trouve également les quelques échoppes qui réparent les automates à vapeur.

Le bourg des joailliers - Ces marchands sont à l'abri des flèches de la ville méridionale. Les courtiers de change et les maisons de prêt s'y trouvent également.

Le bourg des marchands - Il s'agit d'un quartier fourre-tout où divers types de marchands se sont rassemblés au fil des ans. Techniquement, la Grand-place fait partie de ce bourg.

Cela ne veut par exemple pas dire que tous les armuriers se trouvent dans le bourg du même nom mais que la plupart y ont pignon sur rue.

Magasins et commerçants de marque

Nous n'avons pas la place de décrire tous les marchands de Corvis, mais voici quelques renseignements sur les magasins dans lesquels les PJ risquent de mettre les pieds, et sur leurs propriétaires bien entendu.

Chez Garworth

Dissimulé dans un coin sombre du bourg des marchands, *Chez Garworth* est le meilleur bazar ésotérique de la ville. Le propriétaire, Burrman Garworth, a le chic pour disposer d'objets de grande qualité - des articles en verre de manufacture elfe, des réactifs chimiques, des rames de beau papier et tout ce dont un alchimiste ou magicien peut avoir besoin.

Bien qu'il soit encore jeune, maître Garworth est un formidable magicien et la rumeur veut que son magasin soit protégé par de nombreux sorts. D'ailleurs, Garworth exhibe une grenouille dans sa vitrine. On dit que celle-ci est un ancien voleur. (Les PJ qui lancent le sort *communication avec les animaux* réaliseront que l'histoire est authentique !)

Si les PJ ont besoin de provisions magiques ou alchimiques, Garworth les a certainement en stock. Les composantes de sorts de niveaux 1 à 5 sont toujours disponibles. Au-delà du niveau 5, le maître de jeu doit effectuer un jet DD 10, ajoutant 1 au DD par niveau au-dessus du 5ᵉ. En cas d'échec, le maître de jeu peut effectuer un nouveau jet tous les deux jours, ajoutant à chaque fois 1 au résultat du jet. Si le jet échoue trois fois de suite, Garworth ne parvient pas à mettre la main sur l'objet en question et les PJ doivent attendre un mois avant de revenir à la charge. Il est difficile de stocker les objets spéciaux, comme les antitoxines. S'il en a, son magasin ne renferme que 1D3 applications.

Exemple : si les PJ ont besoin d'un objet précis destiné à concevoir un bâton magique (un don pour lequel le lanceur doit être de niveau 9 au moins), Garworth aura la composante sur un jet de 14 ou plus. Si le maître de jeu obtient un jet inférieur à 14, il peut de nouveau effectuer un jet deux jours plus tard mais n'a alors besoin d'obtenir qu'un 13. En cas de nouvel échec, il lui faut obtenir un 12 deux jours plus tard. Si le jet échoue à trois reprises, Garworth n'aura pas l'objet souhaité avant un bon mois.

Les PJ peuvent obtenir un bonus en effectuant eux-mêmes les recherches et en en faisant part à Garworth. Cela peut d'ailleurs annoncer le prélude d'une nouvelle aventure si le maître de jeu le souhaite.

Burrman Garworth : humain, magicien niveau 11 (GM56). Garworth mémorise normalement des sorts de divination, plus quelques sorts défensifs.

Les épées de Bodak

Loin de ne vendre que des épées, Bodak propose tout un assortiment d'armes et d'armures. Sa marchandise est de bonne qualité, sans plus. Ce magasin est connu pour vendre de l'équipement à bon prix, ce qui le place parmi les plus populaires du bourg des armuriers.

Le propriétaire du magasin s'appelle Hamil Bodak. C'est un humain d'une cinquantaine d'années. La rumeur prétend qu'il louait autrefois ses services de mercenaire et qu'il se serait battu dans une douzaine de royaumes différents. Son visage balafré et ses doigts en moins soutiennent assurément cette théorie mais il ne parle jamais de son passé. Il refuse tout particulièrement de parler du mystérieux scandale qui mit un terme à sa carrière au sein du guet de la ville, il y a de cela dix ans, et de l'inimitié qu'il nourrit à l'encontre du capitaine Julian Helstrom.

Le personnel de Bodak est tout à fait capable de réparer armes et armures, mais également d'ajuster les armures complexes comme les harnois. Utilisez les règles de la page 63 du MJ pour déterminer le temps nécessaire aux artisans de Bodak, mais ajoutez-y un retard de 1D6 jours. Après tout, l'endroit est très fréquenté. Parfois, le magasin propose des articles de choix - 25% par mois en ce qui concerne les armes et armures. Si un article de choix est disponible, déterminez aléatoirement son type. Dans tous les cas, ce genre d'article sera vendu dans les 1D6+1 jours.

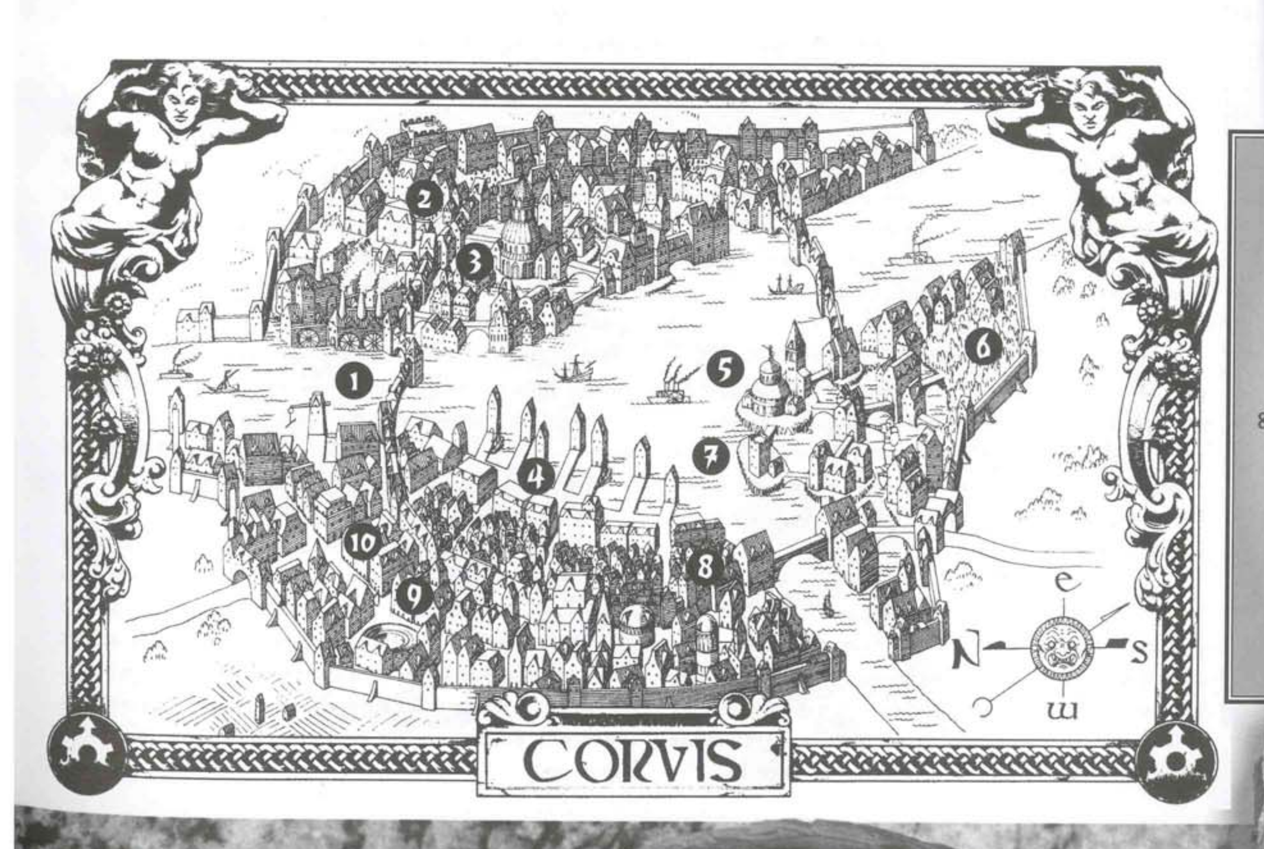
Chacun sait qu'on peut également engager des gros bras chez Bodak - plus gros encore que ceux que l'on trouve sur les quais. Avec un bon *roleplay* et un peu de chance, les PJ pourront engager un guerrier de niveau 1 ou 2. Ils ont deux chances par semaine (DD 20). Les compétences applicables sont Connaissances (locale), Bluff, etc. Si le laquais ainsi engagé ne revient pas, le DD passe à 25 pour les tentatives de recrutement suivantes.

Hamil Bodak : humain, guerrier niveau 13 (GM52). Bodak ne porte pas d'armure quand il travaille. Il a accès à tout l'équipement normal possible, mais également à plusieurs armes et armures magiques.

Machines d'Orient

Machines d'Orient satisfait aux besoins des propriétaires et opérateurs des automates à vapeur. Ces légendaires constructions en fer sont chères et complexes - il faut un savoir-faire particulier pour assurer leur fonctionnement. *Machines d'Orient* dispose de spécialistes des machines à vapeur, d'ouvriers en métaux et de magiciens qui assurent la maintenance et le bon fonctionnement des automates à vapeur. Leur travail est de premier ordre, et cela s'en ressent sur les prix.

Si le groupe a besoin d'un ingénieur à vapeur, le personnel de *Machines d'Orient* travaille parfois en free-lance après l'heure de fermeture. Le propriétaire de l'endroit, un nain répondant au nom de Gamack Rouge-marteau, s'en moque, mais il leur interdit de travailler sur les automates à vapeur à leurs moments perdus - ils ont juste le droit de se charger des bateaux, moulins et autres machines fonctionnant à la vapeur. La bonne réputation du magasin offre aux ingénieurs autant de travail qu'ils le souhaitent après l'heure de fermeture.



Légende

1. Bourg industriel
2. Cimetière nord
3. Église de Morrow
4. Quais
5. Hôtel de ville
6. Parc
7. Tribunal et prison
8. Bourg des armuriers
9. Arène
10. Bourg des marchands

Il ne s'agit là que de quelques lieux d'intérêt de Corvis.

La vapeur

Si la magie est particulièrement avancée dans les Royaumes d'Acier, les quelques derniers siècles ont vu l'apparition d'un phénomène nouveau - la vapeur. Durant leurs périples, les PJ verront toutes sortes de machines à vapeur. Les plus courantes sont les bateaux à vapeur qui parcourent les fleuves et côtes du royaume. Mais on trouve aussi des usines et machines de guerre à vapeur.

Les plus célèbres de ces machines sont certainement les puissants automates à vapeur. Ces géants de métal constituent la parfaite fusion de la magie et de l'ingénierie. Ils sont alimentés par un moteur fonctionnant au charbon et la magie leur confère un minimum de conscience. L'inlassable travail qu'ils fournissent a placé les Royaumes d'Acier à deux doigts d'une révolution industrielle.

Les compétences relatives à la vapeur des Royaumes d'Acier sont les suivantes :
Artisanat (machines à vapeur) : les artisans qualifiés construisent des machines à vapeur grâce aux plans des ingénieurs et réparent celles qui défaillent.
Connaissances (machines à vapeur) : cela couvre toutes les machines à vapeur.
Profession (ingénieur vapeur) : cette profession a trait à l'innovante énergie à vapeur des Royaumes d'Acier.

Parfois, le magasin vend aux enchères un automate à vapeur d'occasion. Gardez à l'esprit que les automates à vapeur coûtent très cher - un beau modèle coûte autant qu'un bateau à vapeur totalement équipé. Les organisations privées en possèdent rarement. Ainsi, *Machines d'Orient* fait principalement des affaires avec de grandes entreprises commerciales, de riches propriétaires et le gouvernement local.

Gamack Rouge-marteau : nain, guerrier niveau 8 (GM52). Gamack n'est pas armé quand il se trouve au magasin - avec toutes ses machines à disposition, pourquoi se ferait-il du souci ?

Les guildes de Corvis

On dit du paysage politique de Corvis qu'il est aussi complexe que celui de la capitale du royaume, Caspia. Parmi ces intrigues figurent les guildes de la ville. Si presque tous les commerçants sont affiliés à une guilde, seules quelques-unes sont assez puissantes pour avoir une influence sur la ville.

La guilde des marchands

Assurément, il s'agit de la plus puissante guilde de la ville. Aucune marchandise n'entre ou ne sort de la ville sans passer par une institution propre à cette guilde. D'ailleurs, la majeure partie des quais lui appartient. Les entrepôts de la guilde servent à stocker les marchandises. Les anciens de la guilde donnent de gros capitaux lors des élections municipales - etc. La guilde est capable d'enrayer presque tout le commerce de Corvis pour assouvir ses desseins politiques, et elle l'a d'ailleurs déjà fait.

On dit que les cotisations de la guilde suffisent à peine à soudoyer les fonctionnaires malhonnêtes de la ville pour que le système perdure. C'est certainement vrai, mais l'hôtel de la guilde des marchands reste le plus opulent édifice de la ville, dépassant même l'hôtel de ville.

Il est important de noter que la guilde des marchands n'oblige pas tous les magasins de la ville à adhérer. Les transactions commerciales constituent son intérêt principal - c'est là que l'argent change de mains et que la guilde prend sa commission. Toutes les affaires d'import-export appartiennent à la guilde et ses arrêtés exigent qu'elles ne commercent qu'en son sein.

Un petit groupe de marchands fanatiques s'est détaché de la guilde. De temps en temps, ils proposent des articles moins chers que ceux de la guilde mais le simple fait de traiter avec ces marchands est risqué. Quand on figure sur la liste noire de la guilde des marchands, on voit les prix augmenter de manière bien mystérieuse dans de nombreux magasins.

La guilde des voleurs

Le fait est qu'il n'existe pas une sacro-sainte " guilde des voleurs " à Corvis. La ville abrite une douzaine de bandes différentes qui se donnent des coups de couteau dans le dos dès que l'occasion se présente. Dans ce véritable chaos, trois groupes parviennent à émerger et cohabitent grâce à un traité précaire. Les PJ qui souhaitent entrer en contact avec le milieu devront effectuer un jet de compétence DD de 15 à 25 selon l'endroit où ils se trouvent et leur réputation.

Au nord, les Griffons règnent en maîtres. Ce gang est une organisation de brutes, de voleurs et autres criminels qui se sont regroupés pour se protéger du reste de la pègre. Leur chef n'est jamais le même et ils sont victimes de querelles intestines constantes. Les Griffons n'ont que peu de planques et sont incapables de rassembler quelque " cotisation " que ce soit en raison de leur manque d'autorité. Chacun sait que les Griffons risquent d'être balayés ou d'imploser.

Au sud-ouest, la Main Noire règne sur la rue. À l'instar des Griffons, la Main Noire est un groupe d'opportunistes. Mais contrairement aux Griffons, elle dispose d'un chef efficace, un voleur de haut niveau répondant au nom de Garrick. Sur leur territoire, nul ne cherche à leur cacher quoi que ce soit - si bien qu'une partie de toutes les affaires réalisées dans leur quartier finit dans leurs coffres. Leurs ressources sont considérables. Les projets de Garrick ne sont pas connus, mais l'absorption des Griffons serait un bon début.

Dans l'est de Corvis se trouve l'énigmatique famille Gerten. Celle-ci est en ville depuis des siècles - jadis, elle contrôlait l'ensemble de la pègre. Au fil des ans, son territoire s'est réduit au tiers de la ville, qu'elle protège aujourd'hui violemment. Nul membre d'un autre gang n'acceptera le moindre travail sur son territoire car cela revient à prendre le risque de rentrer chez soi dans de petites boîtes. Les desseins des Gerten sont inconnus, mais des histoires circulent quand aux noirs secrets de la famille.

La guilde des magiciens

En fait, le véritable nom de cette guilde est l'Ordre Fraternel de Magie. Il s'agit d'une branche d'une organisation que l'on retrouve dans toutes les grandes villes des Royaumes d'Acier. Comme le nom le suggère, l'ordre n'est ouvert qu'aux hommes. Les femmes ne peuvent occuper aucune place dans l'ordre, et il en est ainsi depuis près de cinq siècles.

L'Ordre est un groupe traditionnel et vieux jeu. Les nouveaux membres sont parrainés par les anciens, et le processus d'agrément prend 1D4+1 ans. Il faut ainsi passer par de nombreux rituels étranges, des réunions nocturnes et des poignées de main secrètes. Avant même qu'on ne songe à eux, les candidats doivent être de niveau 8 au moins et avoir reçu une bonne éducation. Les ensorceleurs ne sont jamais les bienvenus !

Les individus acceptés dans l'Ordre côtoieront des magiciens puissants et influents. Le magicien de cour du roi Raelthorne est un membre de l'Ordre de Caspia. L'an dernier, il vint à Corvis dans le cadre d'une cérémonie publique. L'Ordre dispose également de la meilleure bibliothèque de connaissances magiques et ésotériques de la ville, sans exception, ce qui en fait le plus bel endroit à des centaines de kilomètres à la ronde. Sans le concours d'un membre, il est impossible d'avoir accès à la bibliothèque.

La loge de l'Ordre se trouve dans la partie orientale de la ville, dans une tour impressionnante qui donne sur la Grand-place. Les PJ n'ont pas intérêt à s'y rendre, sauf si on les y a invités. Actuellement, l'Ordre compte onze magiciens, de niveaux 8 à 14.

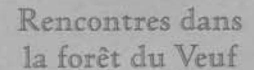
La guilde des ingénieurs

À l'instar de l'Ordre Fraternel de Magie, il s'agit là de la branche locale d'une organisation présente dans tout le royaume. Son véritable nom, comme en témoignent les portes en fer de l'hôtel de la guilde, est l'Union des Ouvriers du Fer & de la Vapeur. Le chapitre de Corvis est le dix-huitième et fut créé il y a de cela deux cents ans environ.

L'Union, comme on l'appelle fréquemment, défend les intérêts des ouvriers travaillant dans les métiers de la métallurgie et de la vapeur. Cela inclut les mécaniciens vapeur, les ingénieurs qui conçoivent de nouveaux engins et les ouvriers qui fondent le métal pour l'industrie. De nombreux armuriers et forgerons font également partie de l'Union, mais l'adhésion est surtout importante pour les mécaniciens et ingénieurs qui, sans elle, ont des chances de ne pas trouver d'emploi. Certains ouvriers du fer et de la vapeur ne sont pas affiliés, mais les clients recherchent généralement les services d'ingénieurs de l'Union.

Étant une ville moderne, Corvis compte sur la vapeur à de nombreux égards. Du coup, l'Union des Ouvriers du Fer & de la Vapeur y est très puissante même si historiquement, elle a rarement fait pression. Dans l'histoire de l'Union, il n'y a eu que deux grèves. En outre, la plupart des négociations sont menées de manière très civilisée.

Le travail des membres de l'Union a un certain prix, en échange de quoi celle-ci garantit à ses clients un minimum de compétences. Nombre de magasins, comme *Machines d'Orient*, n'engagent que des



Rencontres dans la forêt du Veuf

Quand ils traversent la forêt du Veuf, les PJ ont toujours une chance de faire une mauvaise rencontre. Le maître de jeu doit lancer 1D20 deux fois par jour. S'il obtient 15 ou plus, une rencontre a lieu. Veuillez appliquer les modificateurs suivants à ce jet :
Le groupe circule sur une route ou près d'une route : -4
Le groupe est constitué de plus de cinq individus : -2
Le groupe a établi un campement discret : -2
Le groupe est bruyant : +2
Des membres du groupe sont blessés : +2
Le groupe est loin des sentiers battus : +2

Si une rencontre a lieu, lancez 2D6 sur la table des rencontres. Ajoutez 1 au jet si le groupe est loin de toute route. Veuillez garder à l'esprit que toute rencontre ne se traduit pas forcément par un combat !

2	1D2+1 bandits humains (guerriers niveau 1 ; 1D10 pv)
3	1D3 chauves-souris rasoirs
4	1 sanglier pygmée
5-6	1D4 marécageux vaquant à leurs occupations
7-8	1 constricteur des marécages
9	1D6 rats du diable
10	1D8 gobbers des marais
11	1D2 zombie des marais
12	Les PJ tombent sur un piège de gobbers des marais. Les PJ du premiers rang doivent réussir un jet de Réflexes DD 12 pour ne pas y tomber. Les dégâts s'élèvent à 1D6+1 pv.

Le profil de ces créatures apparaît dans l'appendice A.

Les gobbers des marais

La forêt du Veuf abrite une espèce gobli-noïde particulièrement déplaisante, que les habitants du cru appellent les gobbers des marais. À l'instar de tous les gobbers, ils évitent les combats en règle et tendent parfois des embuscades aux voyageurs. Les gobbers des marais ont une peau grasse et lisse. Ils peuvent changer de couleur comme les caméléons. Pour plus de détails, reportez-vous à l'appendice A.

ouvriers de l'Union. Inutile de postuler pour un travail dans un magasin de l'Union si vous ne possédez pas son traditionnel pendentif.

Pour la rejoindre, le candidat doit avoir un minimum de 4 dans une ou plusieurs compétences attenantes. Il paye à l'Union 1 po et subit un test sous l'œil avisé d'un maître artisan. La difficulté du test dépend de la compétence et de l'expérience du candidat. Si le maître est satisfait, le candidat reçoit un insigne, un rang et un numéro. Les rangs de l'Union vont d'apprenti à maître. Pour progresser au sein de cette hiérarchie, il faut passer d'autres tests. Les individus véritablement talentueux sautent généralement des rangs quand ils passent ces tests de promotion.

Les artisans reversent à la guilde 4% de ce qu'ils touchent au titre de membres de l'Union. Ceux qui trichent sont généralement chassés de l'Union une année durant. On ne rappelle jamais ceux qui sont expulsés par deux fois. On chasse aussi les membres qui gèrent un magasin douteux et qui ternissent la réputation de l'Union.

La forêt du Veuf

Non loin de Corvis se situe l'une des principales légendes de la région - la forêt du Veuf. La forêt encercle Corvis à quelques kilomètres mais s'en rapproche par endroits à moins d'une centaine de mètres. Dans la forêt, le temps semble toujours noir et couvert. Des arbres sombres et tortueux émergent de ce bourbier marécageux et s'élèvent vers des cieux privés de soleil. Toute trace disparaît aussitôt qu'elle est laissée, recouverte par la boue visqueuse. D'étranges animaux courent parfois allègrement dans les épais branchages - quiconque parvient à en abattre un trouvera la viande noire dure et curieuse de goût.

Les seules routes qui traversent la forêt sont étroites, et sinueuses de surcroît car elles suivent les rares veines de terrain stable. Parfois, on s'enfonce de plusieurs dizaines de centimètres dans la boue, ce qui fait de tout voyage une véritable épreuve. Pour couronner le tout, des tribus de gobbers des marais tendent parfois des embuscades aux voyageurs. Quelques individus courageux vivent dans la forêt mais les citadins pensent que ces " marécageux ", comme on les appelle, sont des fous. Ces âmes audacieuses parviennent à survivre en cultivant de petits lopins de terre, mais également en chassant la faune locale pour sa fourrure et sa viande. Parfois, ils se rendent en ville et vendent leurs peaux sur la Grand-place ou les échangent contre des produits dont ils ont besoin. Les marécageux sont peut-être simples mais quiconque voyage dans la forêt a tout intérêt à tenir compte de leur verbe.

Légendes et avertissements

La forêt du Veuf apparaît dans de nombreuses légendes régionales. Voici les plus connues.

Les zombies des marais

On dit que toute personne qui meurt dans la forêt et qui n'est pas inhumée ressuscite sept jours plus tard au titre de zombie des marais. Le mort-vivant tente ensuite de rentrer chez lui et de massacrer ceux qui l'ont abandonné. Tout individu tué par un tel zombie ressuscite au même titre dans les minutes qui suivent. Les habitants des marais prétendent être capables de fabriquer un talisman qui empêche ces zombies de les approcher. La création d'un tel talisman demande 2D4 jours. En effet, il faut rassembler le matériel nécessaire, le préparer et concevoir l'objet. Ensuite, le maître de jeu effectue un jet d'Artisanat (talismans). Le seuil du jet est déterminé par le DD de Volonté du zombie des marais pour approcher à moins de 15 mètres du talisman. Un zombie ne peut tenter une telle approche qu'une seule fois.

L'or d'Orven

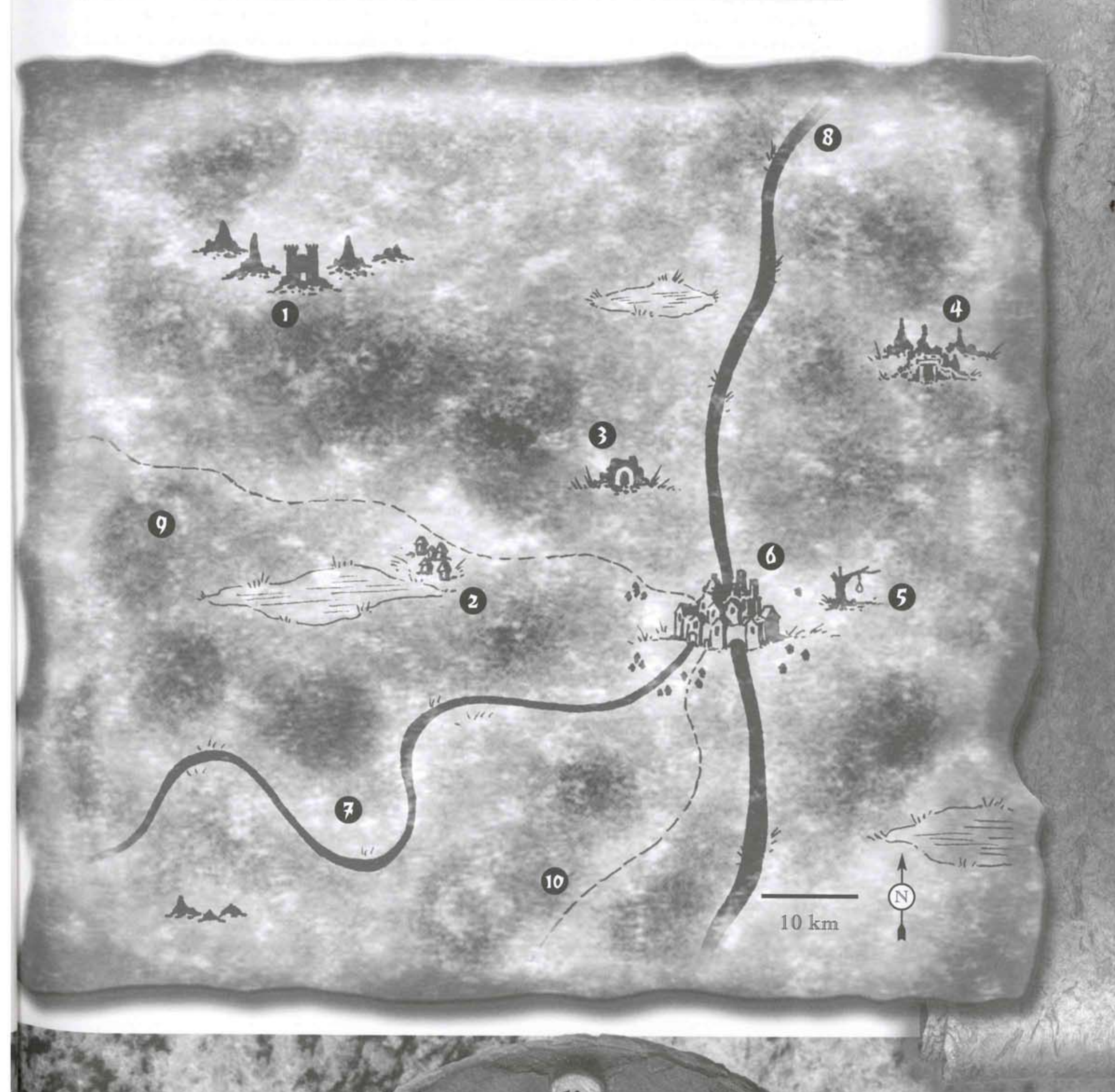
Il y a de cela vingt-cinq ans, un prospecteur humain connu sous le nom de Lars Orven découvrit une mine d'or dans la forêt. Toutes les deux ou trois semaines, le prospecteur crasseux débarquait en ville avec des lingots d'or bruts. Après avoir accumulé pendant plus d'un an son magot à la banque de Caspia, Orven disparut. À ce jour, nul n'a trouvé la mine, qui reste l'une des légendes les plus connues de la région. D'aucuns prétendent que Voorie le dévora. D'autres mettent cela sur le dos de la famille Gerten. Quoi qu'il en soit, l'or est toujours en dépôt à la banque.

Voorie

La plupart des habitants de la forêt et de Corvis croient en " Voorie ", le grand serpent du marais. On le voit rarement, mais on trouve souvent les preuves de son existence - bétail massacré, traces de griffes sur les arbres et cris à donner la chair de poule dans la nuit. Quelques courageux citadins ont tenté de trouver la créature pour la tuer. Ceux qui en sont revenus n'ont jamais découvert sa trace. Bénis soient-ils - Voorie est en fait un bébé dragon, abandonné dans le Bas Cygnar il y a de cela un siècle lorsque sa mère fut tuée. Aujourd'hui, Voorie a fait de la mine d'or d'Orven son repaire - les dragons sont capables de sentir l'or à des kilomètres. Quiconque la trouve et la vainc pourra récupérer ce qui reste de l'or d'Orven, c'est-à-dire plusieurs milliers de pièces d'or de lingots bruts.

Carte de la région

1. Fort Rhyker
2. Village des marécageux
3. Tombeau des sorcières
4. Mine perdue d'Orven
5. Arbre du Pendu
6. Corvis
7. Rivière de la Langue du Dragon
8. Fleuve Noir
9. Route vers les Cinq Doigts
10. Route vers Caspia





Acte I

Où les intrépides aventuriers atteignent Corvis, la cité des fantômes, et en apprennent davantage au sujet de l'histoire macabre de la ville.



Si le maître de jeu lance un nouveau groupe de PJ, mieux vaut qu'il ouvre l'aventure avec l'embuscade de la caravane. Cela constitue le meilleur moyen d'emmener les PJ jusqu'à la ville pour qu'ils entrent en contact avec les bonnes personnes. Si le maître de jeu s'est débrouillé pour que les PJ se rendent à Corvis de quelque autre manière, il lui faudra organiser une rencontre avec le grand-prêtre, le père Pandor Dumas.



La caravane



Résumé : les PJ ont été engagés pour escorter une caravane commerciale en route pour Corvis. Peu avant leur arrivée dans la cité des fantômes, la caravane est attaquée par une meute de gobbers des marais affamés. Le but de cette rencontre est de montrer aux PJ que la forêt du Veuf est un lieu lugubre et dangereux, mais aussi de leur donner un peu d'action.
Pour mettre les PJ dans le bain, le maître de jeu doit lire le texte qui suit et leur donner une chance de lui poser des questions.

Vous avez été engagés par la guilde des marchands de Fellig. Vous devez protéger une caravane commerciale lors du périple qui doit la mener jusqu'à Corvis. Le voyage prendra plus de deux semaines. Vous franchirez des cols montagneux, traverserez d'épaisses forêts et des terres marécageuses. En échange de vos services, vous recevrez 25 po au terme du voyage.

Après avoir donné la chasse au soleil levant pendant de nombreux jours, le périple semble toucher à sa fin - Corvis n'est plus qu'à une demi-journée de cheval que vous passerez dans la forêt du Veuf. Pour l'instant, nul incident n'a émaillé le voyage.

" De l'argent facile, hein ? crie Gunner Wadock, le chef de la caravane, depuis la place qu'il occupe sur le chariot de tête. Si seulement tous les voyages que je fais entre Fellig et Corvis étaient aussi tranquilles. "

La caravane est constituée de cinq chariots, plus quatre chevaux de bât qui se trouvent en queue de convoi. Gunner est assis sur le premier chariot en compagnie de son conducteur, un humain revêche et calme répondant au nom de Viggo. Les quatre autres chariots disposent d'un conducteur. Les chevaux de somme sont attachés au dernier chariot.

Les PJ doivent préciser comment ils se répartissent autour de la caravane. S'ils sont trop lénifiants, Gunner insistera pour qu'ils se reprennent - leur travail n'est pas encore terminé !

Les chevaux de bât transportent la nourriture, l'eau et le matériel de couchage des membres de la caravane. Toutes les marchandises sont rangées dans des caisses, elles-mêmes disposées dans les chariots, ou dans des coffres attachés sur les flancs des voitures. Chaque chariot dispose ainsi de 4 coffres et de 1D4+10 caisses.

L'embuscade !

Alors que tout le monde semble penser que la caravane va arriver à Corvis sans le moindre incident, une douzaine de gobbers des marais (cf. appendice A) tendent une embuscade au groupe. Les gobbers tuent le cheval de tête à l'aide d'un ingénieux piège à pieux puis lancent des dards sur les humains pour semer davantage la confusion. Dans ce chaos, les gobbers vont tenter de voler les coffres et les bêtes de somme, puis battre en retraite dans le brouillard.

Pour toute la durée du combat, l'épaisse boue réduit les déplacements de moitié (MJ142). En outre, le brouillard confère 10% de

dissimulation (MJ133) à toute personne située à plus de trois mètres. Le MJ a tout intérêt à faire le croquis de cette rencontre. Il lui faut simplement représenter une route étroite et la position des cinq chariots.

Les arbres noirs et tortueux vous surplombent, cachant ainsi le soleil. Dans le noir, vous n'entendez que le cliquetis des chariots et le bourdonnement des insectes. Les chevaux ont du mal à tirer les chariots dans la boue, qui fait parfois plusieurs dizaines de centimètres de profondeur. La brume légère qui imprègne en permanence cette forêt marécageuse se transforme en un brouillard toujours plus épais. Après une minute, vous distinguez à peine les autres chariots et chevaux. Encore quelques heures de calvaire et vous serez à Corvis.

Soudainement, le cheval de tête pousse un hennissement de douleur et la caravane s'arrête. Vous entendez Gunner et les autres jurer, et des projectiles sifflent autour de vous. L'épais brouillard tournoie, dissimulant vos attaquants.

Une douzaine de gobbers des marais encerclent la caravane, cachés par le brouillard. Tous sont armés de dards et de dagues. Huit d'entre eux se trouvent dans les six mètres et attaqueront au hasard les membres de la caravane depuis leur abri au moment où le cheval de tête s'écroulera. Trois d'entre eux se trouvent au-dessus de la caravane, dans les arbres, et sauteront sur les chariots dès le début des hostilités. Le dernier se trouve à douze mètres et manipule un curieux engin à soufflet qui produit l'épais brouillard des environs. Dès que le combat débutera, il l'abandonnera et se joindra aux assaillants.

Deux des gobbers resteront dissimulés dans le brouillard, se contentant de lancer des dards. Les autres chargeront en direction des chariots. Leur but est de s'emparer d'autant de coffres que possible. Ils s'intéressent également aux chevaux de somme, qu'ils trouvent à leur goût.

Il faut trois gobbers pour dérober un coffre. Deux trancheront les liens qui retiennent le coffre au chariot à l'aide de leurs grossiers poignards en silex alors que le troisième les protégera. Pour détacher un coffre, il faut un round. Deux gobbers sont capables de transporter un tel coffre à la vitesse de 1D4x3 mètres par round - tout dépend de leur poids. Si un coffre se révèle trop lourd, les gobbers risquent de le laisser tomber pour en prendre un autre.

Pour voler un cheval de bât, il faut également trois gobbers. Ils doivent couper l'attache et entraîner l'animal apeuré dans le marais. Quand ils volent un cheval, le déplacement des gobbers est de 6 mètres.

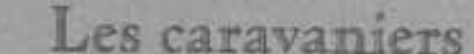
Les gobbers n'ont aucun souhait de combattre à mort. Ils désirent simplement s'emparer d'autant de marchandises que possible et retourner à leur village. S'ils subissent 50% de pertes, les survivants feront tout ce qui est en leur pouvoir pour s'enfuir. En raison de leur faculté de camouflage, de leur discrétion et de leur vitesse, il sera difficile de les rattraper. Les caravaniers souhaitent protéger les marchandises mais ne désirent pas non plus combattre à mort. Tout laisse penser que les gobbers réussiront à emporter quelques coffres et un cheval ou deux.



Si les PJ retrouvent l'appareil à brouillard, un alchimiste de Corvis le leur rachètera pour 50 à 75 po. Il a la taille d'un gros coffre, et est constitué d'un grossier soufflet et d'une sorte de creuset dans lequel se mélangent des réactifs. Le piège à pieux des gobbers est ingénieux mais il est impossible de le vendre.

Une fois l'attaque terminée, la caravane n'aura plus d'ennui.

Les caravaniers



Gunner Wadock : guerrier niveau 2, porte une épée longue (dégâts : 1D8). Pour plus de détails, reportez-vous à l'appendice C. Le bras droit de Gunner s'appelle Viggo, c'est un guerrier humain de niveau 1 (GM40) qui porte une épée longue (dégâts : 1D8).

Autres caravaniers (4) : humains, citoyen niveau 1 (GM38).

Aucun des caravaniers ne souhaite perdre la vie en protégeant des chariots remplis de marchandises. Les blessés s'enfuiront ou se cacheront. Même Gunner sacrifiera un chariot si cela est nécessaire pour échapper aux gobbers. Ces hommes sont des marchands, pas des mercenaires.

Tant que les PJ font tout leur possible pour protéger la caravane, ils seront payés. Si Gunner a le sentiment qu'ils ne se sont pas foulés, il décidera de ne leur donner que 15 po à la dernière minute. S'il doit en arriver là, il y réfléchira à deux fois avant de leur proposer de nouveau du travail.

Les coffres

S'il vous faut déterminer le contenu d'un coffre ou d'une caisse, lancez un dé sur la table qui suit.

D10	Contenu
1	Outils
2	Armes
3	Œuvre d'art
4	Fourrures de qualité
5-6	Lettres et colis
7-8	Produits exotiques et épices
9-10	Tissu

Après l'embuscade

Gunner s'assurera que les personnages l'aident à rassembler les marchandises renversées. Le cheval de tête, tué par le piège à pieux, sera remplacé par l'une des bêtes de somme. Si tous les chevaux de bât sont morts ou perdus, il faudra abandonner l'un des chariots. Gunner sera furieux et les caravaniers passeront une demi-heure à faire le tri dans les caisses et coffres à abandonner. Gunner refusera de laisser des armes que le gobbers sont en mesure d'utiliser. S'il faut abandonner de la nourriture, il la piétinera personnellement dans la boue pour que ces charognards ne puissent en profiter. Ce faisant, il fulminera et injuriera les gobbers et leurs aïeux.

Alors que le groupe surveille la caravane, il n'y a plus de risque d'attaque. Les gobbers sont partis pour de bon. Évidemment, le maître de jeu ne doit pas le révéler aux joueurs ! Le marais est un lieu sombre, moite, sinistre, empli de bruits étranges. Les PJ doivent rester sur leurs gardes jusqu'à ce qu'ils sortent de la forêt, ce qui leur prendra quelques heures.

Vous finissez par sortir du marécage de la forêt du Veuf. Les arbres noirs et tortueux disparaissent, et la brume s'éclaircit avant de se lever. Devant vous se dresse Corvis, la cité des fantômes. Une enceinte basse entoure des édifices de pierre particulièrement denses. Des flèches de marbre surmontées d'or émergent du brouillard de la rue et s'élancent vers les cieux. Un enchevêtrement de ponts et d'arches enveloppe l'ensemble de sa poigne de pierre. Gunner Wadock hausse le ton pour qu'on l'entende malgré le grincement des chariots. " Nous rendrons d'abord visite au père Dumas, à l'église de Morrow. Il s'occupera de nos blessures et nous en profiterons pour lui remettre une caisse ou deux qui lui sont destinées. C'est alors que nos chemins se sépareront et que vous aurez votre or. Ce fut un plaisir de voyager en votre compagnie. "



L'église de Morrow

Résumé : les PJ font la connaissance du père Pandor Dumas, l'un des chefs spirituels les plus respectés de la ville. Il demande aux PJ d'enquêter au sujet d'un vol de cadavres récent, aussi bien à Corvis que dans ses alentours. Cela plongera les PJ dans un mystère lié à un vieux procès pour sorcellerie.

L'église de Morrow est une grande cathédrale ornée, située sur une petite île de la partie orientale de la ville. Le père Dumas vit à l'étage le plus élevé de l'édifice depuis une vingtaine d'années. L'église est reliée au continent par deux petits ponts. On y trouve un petit cimetière dans lequel reposent des générations de prêtres et amis de l'église. Une imposante tombe en granit se situe à l'entrée de l'église ; y est inhumée la principale sorcière du scandale de Corvis.

Si l'un des caravaniers a été tué ou gravement blessé, Gunner Wadock se précipitera frénétiquement dans l'église, hurlant pour que vienne le père Dumas. Autrement, il sera plus détendu et commencera par extraire deux caisses de l'un des chariots. Si on lui demande ce qu'elles contiennent, il parlera de livres de cantiques, de textes sacrés et autres objets propres à l'église - mais pas d'eau bénite.

Après avoir attiré l'attention pour que le père Dumas soigne les blessés, Gunner se tournera vers les PJ. Chacun d'eux recevra 25 po pour leur escorte. Si l'embuscade des gobbers a été convenablement repoussée, Gunner sera flatteur et amical. Si la caravane a perdu trop de marchandises, ou s'il y a eu des morts, Gunner sera sec voire impoli.
Si la caravane a dû temporairement abandonner un chariot sur la route, Gunner demandera peut-être aux PJ, à la discrétion du maître de jeu, de le ramener. S'ils acceptent, ils recevront 5 po de plus et Gunner repartira sur-le-champ, laissant les autres caravaniers livrer le reste de la marchandise. Les détails de cette petite excursion sont confiés aux bons soins du maître de jeu, mais voici tout de même quelques suggestions.

- Les gobbers sont revenus et ont tiré le chariot dans les marais.
- Quelques bandits humains se sont emparés du chariot et sont en train de le piller au moment où les PJ arrivent.
- Une famille de marécageux a découvert le chariot, l'a ramené chez elle et refuse de le rendre.
- Le chariot a été détruit par quelque créature. Si les PJ mènent leur enquête, les autochtones leur diront que les marques de griffe sont l'empreinte de Voorie, le monstre mythique du marais.
- Le chariot a été vidé de tous ses objets de valeur - même les roues ont disparu. Il sera possible de retrouver les voleurs en réussissant un jet de Pistage ou de Sens de la nature.

Si les PJ repartent en compagnie de Gunner, faites en sorte qu'ils parlent d'abord au père Dumas pour rester sur la bonne piste !

Entretien avec le père Dumas

Une fois leurs affaires avec la caravane terminées, le père Dumas manifeste son désir de s'entretenir avec les PJ. Il semblerait que Corvis et ses environs soient depuis peu victimes de vols de cadavres. Aussi, le père souhaiterait engager des gens pour enquêter sur cette affaire. Il ne peut leur offrir d'argent en échange de ce service. Cependant, il est en mesure de leur offrir le gîte et le couvert dans l'église tout au long de leurs investigations. Le père



Alors que les PJ s'entretiennent avec le père Dumas, voici ce dont le maître de jeu doit se souvenir.

Q. : Combien de corps ont été dérobés ?
R. : Jusqu'à présent, sept.

Q. : Quand le premier corps fut-il volé ?
R. : Il y a de cela un mois.

Q. : Le dernier ?
R. : Il y a de cela trois jours.

Q. : Où les événements se sont-ils déroulés ?
R. : Quatre des corps ont disparu des cimetières de Corvis. Les trois autres ont été arrachés à des parcelles familiales situées hors de la ville.

Q. : A-t-on retrouvé certains des corps ?
R. : Non.

Q. : Qui étaient les victimes ?
R. : Diverses personnes des environs. (Le père Dumas tendra aux PJ un bout de papier griffonné de notes. Voilà tout ce qu'il sait au sujet des victimes. Pour plus de détails, reportez-vous à la marge de la page 21).

Q. : Y a-t-il quelque chose de singulier quant aux événements ?
R. : Je ne me suis pas rendu personnellement sur les sites, aussi ne puis-je rien ajouter. Vous devrez mener votre propre enquête.

Q. : Mais, les forces de l'ordre de cette ville ne sont-elles pas censées se charger de ce genre d'affaires ?
R. : J'ai demandé l'aide du guet. Malheureusement, il a pris la décision de ne pas mener d'enquête, affirmant qu'il a trop de travail avec les voyous que le festival de la nuit la plus longue attire.

Q. : Alexia est-elle votre fille ?
R. : Non, c'est ma nièce, du côté de feu mon épouse. Sa mère est morte et je l'ai recueillie.

Q. : Vous avez perdu votre épouse ?
R. : Oui, elle mourut en couches il y a de cela longtemps. J'ai élevé Alexia comme la fille que je n'ai jamais eue.

Dumas mettra également à leur service ses talents de prêtre mais ne partira évidemment pas à l'aventure avec eux.

Le père Dumas est sincère dans son désir de découvrir la source du problème et d'y mettre un terme. Il ne sait absolument pas que la profanation des tombes est liée au procès des sorcières de la décennie passée (voir ci-dessous). Au fil de leurs découvertes d'indices, le père Dumas aidera les PJ à reconstituer le puzzle. Il s'agit d'un allié et d'un PNJ important de cette campagne. Lorsque les PJ commenceront leur enquête en son nom, il leur remettra un petit symbole sacré en argent qui les identifiera comme ses protégés. S'ils abusent de ce privilège, le père Dumas sera furieux.

Alors que les PJ s'entretiennent avec le père Dumas au sujet des événements, ils auront l'occasion d'apercevoir sa nièce Alexia les scrutant du regard. S'ils sont dehors, ils verront sa silhouette se découper dans l'encadrement d'une fenêtre de la cathédrale. Les PJ intriguent Alexia et elle leur demandera ce qu'ils font pour son oncle Pandor si elle a une chance de leur parler.

Les religions humaines dans les Royaumes d'Acier

Le monde des Royaumes d'Acier dispose de ses dieux et légendes. Le maître de jeu peut donc les exploiter ou ne conserver que les informations propres à son monde de jeu.

Les humains des Royaumes d'Acier ont deux principaux dieux. Le prophète Morrow (NB) est le seigneur du bien et de la lumière, et la plupart des humains le vénèrent. Sa sœur jumelle, Thamar (NM), est la sainte patronne de l'égoïsme et du mal. Il y a de cela des milliers d'années, tous deux étaient humains mais ils pensaient que chacun pouvait améliorer sa condition, et ce sans la moindre limite. Après avoir emprunté un chemin long et difficile, ils découvrirent l'illumination, acquirent un statut divin et sacrifièrent leur forme physique pour arpenter la terre tels des esprits, offrant leurs conseils à ceux qui en avaient besoin. Malheureusement, ils se battirent non loin du terme de leur périple et empruntèrent définitivement une voie différente.

Les prêtres de Morrow et de Thamar sont respectivement d'alignements bon et mauvais. Ils tentent de mener une existence semblable à celle de leur saint patron, suivant ainsi leurs traces et passant par les mêmes épreuves. Ceux qui y parviennent deviennent des saints et montent aux cieux pour rejoindre les côtés de Morrow et de Thamar. Toutefois, cela reste rare. Seuls quelques individus ont ainsi connu l'ascension.

L'Église de Morrow affiche une structure formelle et une riche histoire. Le culte de Thamar est davantage solitaire. On voit rarement une chapelle qui porte son nom. Néanmoins, tous les humains croient fermement en les principes du frère et de la sœur - vous êtes maître de votre destin et votre sort n'est pas déterminé par votre naissance.

Et si les PJ ne coopèrent pas ?

Si les PJ n'acceptent pas ce travail, ne les forcez pas - du moins pas encore. Laissez-les donc explorer Corvis durant quelques jours. Ils seront certainement obligés de reprendre contact avec le père quand ils n'auront plus de quoi se payer une chambre. Une rencontre avec quelques coupe-bourses précipiteront cet état de fait. Une famille angoissée, supportant mal que le guet ne recherche pas le criminel, pourra également les engager. Cela les ramènera rapidement sur la piste du père Dumas.

Bon, que se passe-t-il véritablement ?

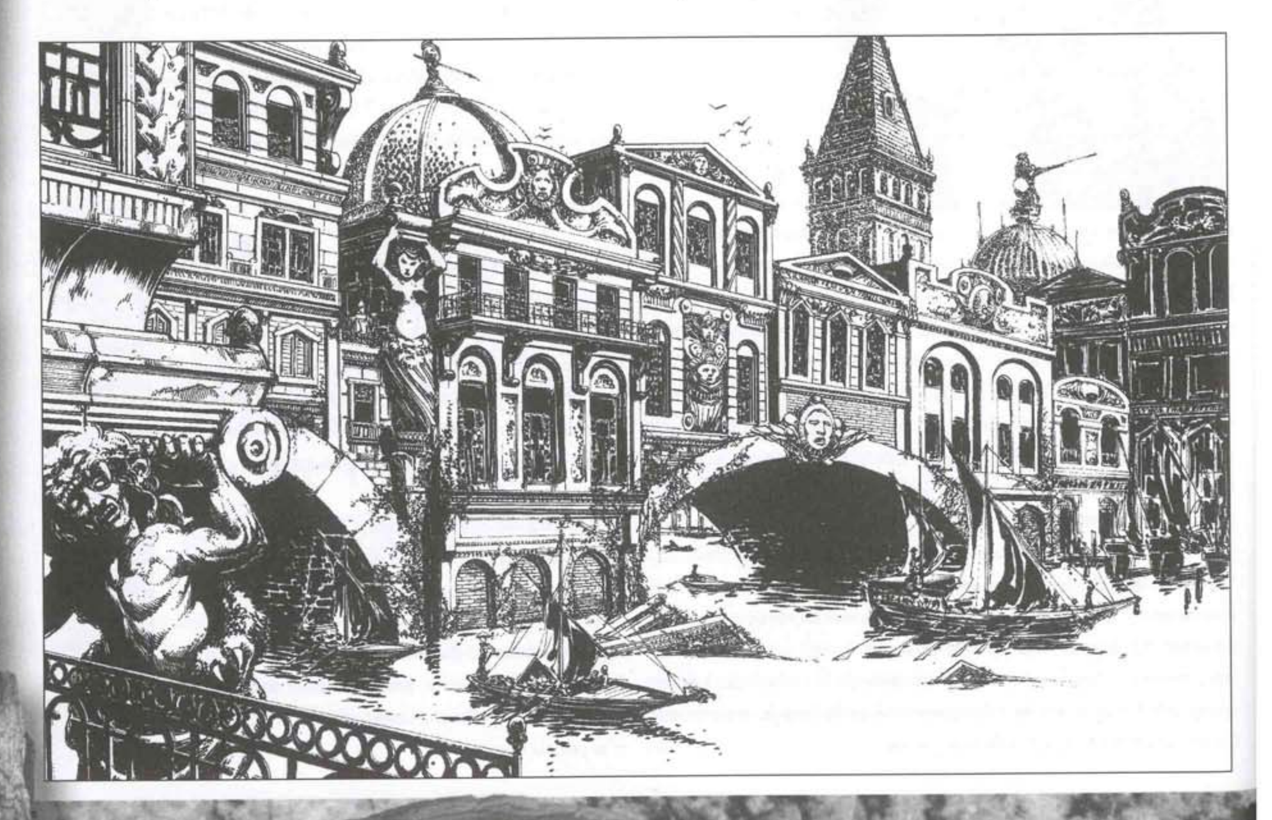
Les PJ vont rapidement se retrouver mêlés à une intrigue vieille d'une dizaine d'années - le tristement célèbre procès des sorcières de Corvis. Il est crucial que le maître de jeu se familiarise avec cette histoire, car elle pose les bases de la trilogie Witchfire.

Il y a de cela dix ans, quasiment jour pour jour avant l'arrivée des PJ à Corvis, une affaire de sorcellerie ébranla la ville. Le magistrat Ulfass Borloch, nouveau venu au sein du conseil municipal, dénonça une association de cinq sorcières qu'il prétendait responsables de diverses activités maléfiques dans les alentours de Corvis. En apparence, les sorcières étaient des femmes tout à fait normales de Corvis et de ses environs, mais leurs crimes étaient incontestables. Poussés à la panique par le croisé Borloch, les citadins exigèrent qu'on agît. Les sorcières furent jugées, et on décida de les exécuter quelques jours plus tard. L'une d'elles était Lexaria Ciannor, la belle-sœur du père Pandor Dumas.

Après leur exécution - qui se déroula dans un endroit spécialement prévu à cet effet, au plus profond de la forêt du Veuf - on enferma les corps des sorcières dans une crypte scellée à jamais par un puissant enchantement. La supérieure de cette communauté, la belle-sœur du père Dumas, eut droit à un traitement particulier. Elle repose en terre sainte, dans un réceptacle spécial situé à Corvis même. Sa tombe de granit est un avertissement à tous démontrant que Corvis n'accepte pas la magie noire. Dans la tombe se trouve l'épée magique Witchfire, qu'on utilisa lors des exécutions.

Évidemment, les choses ne se déroulent jamais comme on s'y attend.

Les femmes accusées étaient bel et bien des sorcières, mais elles agissaient avec bienveillance. Elle se servaient de leurs pouvoirs de sorcellerie dans le plus grand secret pour l'amélioration des conditions de vie de leur communauté. Malheureusement, le magistrat Borloch - un homme particulièrement ambitieux et peu honorable - découvrit par hasard leur secret. Il décida d'exploiter les pouvoirs des sorcières à ses propres fins et il se mit à les faire chanter. Si les sorcières n'exécutaient pas ses ordres, il menaçait de les dénoncer, de les accuser de sorcellerie et de les exiler - voire pire encore. Au titre de jeune fonctionnaire municipal, il avait le pouvoir de rendre leur vie infernale et jura d'y venir si elles ne coopéraient pas.



Ayant peur de mourir, les sorcières acceptèrent d'aider le magistrat Borloch, ce qui scella bien évidemment leur sort. Au début, leur concours fut mineur - un incident embarrassant pour un ennemi de Borloch, ce genre de choses seulement - mais tout dégénéra rapidement. Les adversaires de Borloch se mirent à disparaître ou à mourir en de bien mystérieuses circonstances. Il commença à s'enrichir et gravit les échelons politiques de Corvis.

Ces événements s'étalèrent sur plus de trois années. Borloch était cupide, mais également rusé et patient. Il utilisa prudemment les pouvoirs des sorcières à son avantage, prévoyant aussi la perfidie qui permettrait de juger et d'exécuter les sorcières. Au moment où celles-ci comprirent ce qui se passait, il était déjà trop tard. Avant qu'elles n'eussent pu agir, elles furent traînées hors de chez elles, ligotées, bâillonnées et jetées dans le plus sombre cachot de l'hôtel de ville de Corvis. Quelques jours plus tard, elles furent condamnées à mort alors que Borloch était libre de tout soupçon.

Bien tristement, le père Dumas fut trompé par la machination de Borloch. Même s'il avait su toute l'histoire, il n'aurait pu faire grand-chose. Les sorcières avaient commis trop de crimes et leur manque de bon sens les condamnait. Il dût donc approuver le procès et l'exécution, même si la sœur de son épouse comptait parmi les accusées.

Le cours des événements fut encore plus difficile pour Alexia Ciannor, la nièce du père Dumas âgée de sept ans. Son oncle Pandor tenta de la protéger des dures réalités du procès et de l'exécution, mais Alexia était une fillette intelligente et entêtée. Elle parvint à se glisser dans la forêt, où elle assista à l'exécution. Totalement hébétée, elle rentra chez elle en chancelant. Ce qu'elle vit dérangea son jeune esprit et façonna son destin. Des années plus tard, alors que ses pouvoirs magiques commençaient à mûrir, Alexia se mit à songer à sa vengeance. C'est à ce moment-là que les PJ arrivent à Corvis.

En coulisses

Mais il y a plus que le simple procès des sorcières car un autre homme tire les ficelles. Le rôle de Borloch tel qu'il est précisé ci-dessus est exact, mais les joueurs découvriront en temps voulu un autre niveau d'intrigue.

Le magistrat Borloch ne tomba pas par hasard sur la communauté de sorcières. Il avait une sorte de mentor - un puissant magicien répondant au nom de Vahn Oberen. Oberen connaissait l'existence des sorcières grâce à une prophétie et autres moyens magiques, et il imagina un plan. Il vint à Corvis, aborda Borloch dans le plus grand secret et le mêla à sa machination. Heureux d'avoir un si puissant allié, Borloch accepta de se conformer aux projets d'Oberen. Il ne lui faisait pas totalement confiance mais partit du principe que le risque en valait la chandelle.

Les années passèrent et tout se déroula sans le moindre accroc. Grâce aux conseils d'Oberen, le pouvoir personnel de Borloch grandit et il parvint finalement à monter une accusation contre les sorcières. Oberen ne lui demanda pas grand-chose durant ces années, et Borloch se satisfit de cette situation. Les sorcières étaient prises au piège et leur fin était proche. C'est alors qu'Oberen demanda une dernière chose à Borloch - lors de l'exécution, Oberen en personne devrait revêtir la cagoule noire du bourreau.

Borloch fut surpris mais étant un homme politique puissant, il arrangea facilement tout cela. Les exécutions se déroulèrent sur une terre sainte, au plus profond de la forêt du Veuf, et seule l'élite du cercle intérieur de la ville put y assister. Loin du regard de l'opinion publique, Oberen coiffa la cagoule du bourreau et décapita les cinq femmes enchaînées. Il tenait à la main une arme bien singulière - la vénérable épée Witchfire.

Forgée pour une occasion semblable, Witchfire était une puissante arme spécialement conçue pour lutter contre les lanceurs de sorts. Elle disposait d'une faculté unique ; employée de la bonne manière, elle avait le pouvoir de boire les niveaux de la victime et de les transmettre au porteur. L'exécution des sorcières de Corvis fit parfaitement l'affaire. Cinq sorcières, toute une communauté, exécutées sur un sol sacré par une nuit de pleine lune - voilà ce qu'Oberen manigançait depuis des années. Borloch fut simplement un pion de choix qui joua son rôle à merveille.

Lors du coup final, alors que Lexaria, la belle-sœur du père Dumas et la responsable des sorcières, était exécutée, Oberen fut gagné par la puissance qui s'écoulait en lui et sombra dans l'inconscience. Borloch dut agir au plus vite de peur que l'identité d'Oberen ne fût découverte. Il ordonna à sa garde personnelle d'emmener le bourreau et de le soigner. Au même moment, l'ordre

saint du père Dumas arriva sur les lieux pour s'occuper des cadavres. Borloch, qui ne savait rien au sujet de Witchfire et des plans d'Oberen, laissa l'épée magique là où elle était tombée et décampa pour prendre soin d'Oberen. Les hommes du père Dumas ramassèrent l'épée, qui fut ramenée à l'église. Ne sachant rien quant à ses capacités spéciales, le père Dumas déposa Witchfire dans le tombeau de Lexaria Ciannor.

Lorsqu'il reprit conscience quelques jours plus tard, Oberen fut furieux d'apprendre que Witchfire était perdue. Il lui avait fallu des années pour la trouver et malgré le succès des exécutions rituelles, il avait pour elle de nombreux autres projets. Il savait que le père Dumas détenait l'épée, mais il n'était guère aisé de prendre la cathédrale d'assaut pour la récupérer - Witchfire y resta donc, Oberen attendant une occasion de remettre la main dessus. C'est là que les PJ arrivent.

Il leur faudra un peu de temps avant de découvrir Oberen et sa véritable histoire. Sous le nom de Dexer Sirac, Oberen était à la tête de la police secrète, haïe et crainte, du roi Vinter Raelthorne l'Ancien - à savoir l'Inquisition. Sous le nom de Sirac, Oberen fut responsable de nombreuses atrocités de l'Inquisition, dont la rafle et l'exécution de centaines d'ensorceleurs, que le roi Raelthorne l'Ancien prenait pour des menaces. Sirac disparut lorsque Raelthorne l'Ancien fut déposé par son jeune frère Leto. Il entama alors une nouvelle vie sous le nom de Vahn Oberen.



Enquête sur les vols de cadavres



Résumé : les PJ se rendent sur les lieux où les cadavres ont été dérobés pour y trouver des indices. Ils rencontreront des membres des familles concernées et des citadins, puis apprendront l'histoire du procès des sorcières de Corvis, vieille de dix ans. Avec un peu de chance, ils commenceront à réaliser que les événements sont liés. Cette nouvelle jettera le père Dumas dans la consternation.

L'enquête sur les vols de cadavres mènera les PJ dans toute la ville, mais aussi dans ses alentours. Selon le bon vouloir du maître de jeu, cette enquête peut s'étaler sur plusieurs jours. N'hésitez pas à mêler les PJ à d'autres aventures pendant qu'ils suivent la piste du voleur de cadavres - dans l'acte I du scénario, le temps n'est pas décisif et il est important que les joueurs se fassent à cette nouvelle ville.

Au cours de l'enquête des PJ, il est important qu'ils n'obtiennent pas trop facilement les indices. Ils devront s'entretenir avec des étrangers, gagner leur confiance et poser des questions pertinentes. Peut-être rateront-ils des indices vitaux, auquel cas il leur faudra effectuer un second passage. S'ils s'embourbent, servez-vous du père Dumas pour les remettre dans la bonne direction. Ne leur concédez rien trop facilement, mais ne les frustrez pas non plus ! S'ils s'impatientent, mettez-leur une bande de brigands dans les pattes pour qu'ils se défoulent. Cela leur donnera également l'occasion de faire la connaissance du guet, qui est tout aussi important.

Vous trouverez ci-dessous tous les détails nécessaires quant aux lieux où l'on a volé des cadavres.

Le cimetière nord

Il s'agit du plus grand cimetière de Corvis. C'est une grande étendue de pierres tombales, de cryptes et de tombes, parcourues d'étroits chemins sinueux et parsemées de buissons et arbres décharnés. Au centre du cimetière se trouve un minuscule bâtiment de pierre où vit le gardien.

C'est là que les tombes des familles Sylva et Monsonata furent profanées. Le bâtiment abrite l'unique gardien, Gum Brocker. Gum est vieux mais plein d'entrain et il travaille dans le cimetière depuis plus de cinquante ans.

Si les PJ rendent visite à Gum, il pourra leur donner les informations suivantes :

- Les cadavres disparus sont ceux de Moira Monsonata et de Kell Sylva.
- Tous deux sont morts depuis près de dix ans.
- Les corps furent emmenés lors de la même nuit, il y a de cela deux semaines précisément.
- Personne d'autre n'est venu se renseigner à leur sujet.
- Les PJ peuvent jeter un œil aux tombes mais elles ont été réparées depuis l'exhumation. Il n'y a rien d'autre à découvrir ici.

Si par un hasard quelconque les PJ font boire Gum, il leur contera une histoire légèrement différente. Lors de la nuit où les corps furent enlevés, il vit une belle jeune femme dans le cimetière. Elle s'enfuit lorsqu'il l'approcha, et il ne l'a pas vue depuis. Une fois sobre, Gum niera avoir vu quoi que ce soit.

Lorsque les PJ se rendront au cimetière pour la première fois, le capitaine du guet, Julian Helstrom, sera également présent, se recueillant sur la tombe de sa défunte épouse. Si les PJ se présentent, Helstrom restera poli et leur adressa la parole.

La ferme de la famille Gadock

Il s'agit d'une petite ferme située près de la porte orientale de la ville. Bern Gadock, l'homme de la maisonnée, sera heureux de faire la connaissance des PJ tant qu'ils se montrent courtois. La famille a été particulièrement ébranlée par la disparition du grand-père Hagger Gadock, il y a de cela une semaine. Si les PJ posent des questions à Bern, il offrira le même type de réponses que Gum Brocker (voir ci-dessus). En gros, il ne sait pas grand-chose non plus.

Les Gadock possèdent deux petites granges, une porcherie et des petits champs de blé et de maïs. La maison de ferme n'a rien de particulier. Le cimetière familial se trouve derrière la maison, à l'ombre d'un gigantesque pommier.

L'épouse de Bern s'appelle Betilda. Le couple a un fils de trois ans qui s'appelle Hagger, comme son grand-père. Si les PJ décident de poser des questions au petit Hagger, il affirmera avoir vu pépé partir à pied la nuit de sa disparition. Aucune preuve n'appuie ou ne réfute ses dires. Cette nuit-là, il pleuvait et les empreintes auraient de toute façon disparu. En outre, Bern a nettoyé la tombe.



Le domaine des Sunbright

La demeure des Sunbright est une belle maison entourée d'un muret. Elle se trouve dans l'un des plus beaux quartiers de la ville. La famille a accroché des banderoles de fête aux balcons en vue du festival de la nuit la plus longue, qui se déroulera dans quelques jours.

Le maître d'hôtel fera patienter les PJ dans l'entrée puis ira chercher Elger Sunbright. Les Sunbright sont une riche famille de marchands à l'ascendance irréprochable. Elger est un homme occupé et il allait sortir au moment où les PJ débarquent chez lui. Il se montrera très peu réceptif. En fait, il ne répondra à leurs questions que s'ils font montre d'une grande courtoisie et qu'ils sont propres sur eux. La seule question à laquelle les PJ auront assurément une réponse concerne l'identité du défunt disparu : Radnor Sunbright, dont le corps fut exhumé trois semaines plus tôt. Si les PJ sont courtois, ils apprendront également que la coûteuse tombe en marbre fut endommagée durant le vol et qu'il mourut de maladie il y a de cela huit années.

Les PJ n'obtiendront pas l'autorisation de voir la tombe de Radnor. S'ils décident de revenir discrètement par la suite, ils la trouveront dans un état de délabrement total. La lourde porte de marbre s'est écroulée au sol et la pièce qui fait office de tombe est vide. Devant la tombe, un jet de Détection réussi contre un DD 15 permettra de remarquer des lambeaux de soie blanche pris dans les épines d'un rosier.

Les indices

Le père Dumas donnera aux PJ un morceau de papier renfermant des informations grâce auxquelles ils pourront commencer leur enquête. C'est tout ce qu'il sait quant aux événements en plus des questions/réponses de la page 17. Les PJ devront se rendre sur les lieux et parler aux familles pour en apprendre davantage au sujet des cadavres déterrés.

- Les familles Sylva et Monsonata. Cimetière nord de la ville de Corvis.
- La famille Gadock. Ferme de la famille Gadock, hors de la ville, non loin de la porte orientale.
- La famille Sunbright. Domaine de la famille Sunbright, dans le sud de Corvis.
- Les familles Hopless et Burkett. Cimetière est, hors de la ville, près de la porte orientale.
- La famille Fullet. Ferme de la famille Fullet, au nord de la ville.

Le tissu vient de la robe d'Alexia. Si les PJ parviennent à convaincre le père Dumas de mener son enquête, il découvrira qu'elle possède une robe de soie blanche qu'elle a récemment fait raccommoder. Cela ne prouve rien mais le père Dumas fera preuve d'une plus grande ouverture d'esprit si les PJ tentent de mettre les événements récents sur le dos d'Alexia. Notez que si Alexia en entend parler, elle se méfiera tout de suite des PJ. En apparence, elle n'est que charme et innocence mais elle finira par voir en eux des ennemis, et elle fera montre d'une grande prudence en leur compagnie.

Si les Sunbright aperçoivent les PJ faire une descente dans la tombe familiale, ils préviendront le guet. Si les PJ se font prendre, leur seul espoir d'éviter une volée de coups de bâton sera d'évoquer le nom du père Dumas. Selon leurs talents d'interprétation, ils pourront peut-être convaincre le guet de les laisser partir.

Le cimetière est

C'est dans ce lieu misérable que les pauvres enterrent leurs morts. Seuls les riches propriétaires fonciers ont des parcelles de terre en ville, et le cimetière nord accueille des individus issus de la classe moyenne. Les autres habitants de Corvis enterrent leurs morts dans ce cimetière morne et sale, à environ un kilomètre et demi de la porte orientale de la ville.

On n'y trouve aucun gardien et l'endroit est particulièrement délabré. Une odeur de mort emplit l'air et le sol est jonché de pierres tombales de fortune ainsi que de fragments d'os. Les PJ devront fouiller le cimetière à la recherche des tombes profanées qui les intéressent. Après 1D20+20 minutes, ils trouveront la première. Sur la pierre est inscrit " Ham Hopless ". La terre battue n'offre aucun indice. Après 1D20+20 minutes supplémentaires, le groupe découvrira l'autre tombe profanée, celle de Senn Burkett. Là encore, aucun indice n'apparaît.

Un clochard à moitié fou vit dans le cimetière. Il s'appelle Egger. Chaque fois que les PJ se rendent au cimetière, il y a 75% de chances qu'il y soit également présent. S'ils lui adressent la parole, il refusera de leur parler à moins qu'ils ne lui offrent de la nourriture ou de l'argent. Si les PJ lui graissent la patte, il leur contera une bien curieuse histoire - la nuit de la profanation, il a vu une belle femme vêtue de blanc errer dans le cimetière. Si les PJ tentent de l'intimider, il s'effondrera en larmes et refusera de coopérer.

La ferme de la famille Fullet

Une allée couverte de graviers mène de la route à une maison de ferme bien entretenue. Celle-ci est entourée par une pommeraie. Au loin, vous entendez les cochons et moutons.

À l'instar des Gadock, les Fullet sont de simples fermiers. Ils élèvent une centaine de moutons et quelques cochons. La mère, Lorna Fullet, est à la tête de la famille. Ses trois fils et leurs épouses vivent également dans la ferme. Le père, Chander Fullet, est mort depuis cinq ans et c'est son corps qui a disparu de la tombe familiale il y a de cela deux semaines.

Lorna est une femme capable et solide, mais elle est extrêmement superstitieuse. Elle s'attendrit facilement au fil de la conversation avec les PJ. Après tout, c'est le cadavre de son mari qu'on a dérobé. Là encore, la tombe ne révèle rien et Lorna ne dispose d'aucune information au sujet de l'exhumation.

Si on insiste sur les raisons d'une telle profanation, elle fera une brusque allusion au sujet de la sorcellerie. Les joueurs soigneux en apprendront davantage en lui posant les bonnes questions.

Lorna croit qu'il y a encore des sorcières dans le coin, et elle a disposé des charmes et talismans dans toute la propriété pour protéger la famille.
Chander fut l'un des jurés du scandale de Corvis, il y a de cela dix ans.
Si on remet à Lorna une liste des noms, elle précisera qu'une bonne moitié d'entre eux étaient aussi des jurés dans ce procès. Sa mémoire lui fait défaut en ce qui concerne les autres.

Si les PJ ne sont pas au courant de ce scandale, Lorna leur en dira l'essentiel : un courageux magistrat découvrit cinq sorcières maléfiques qui furent ensuite exécutées.
Lorna pense que tous les jurés sont morts aujourd'hui.
Leur mort n'a manifestement rien de mystérieux, mais Lorna voit des sorcières derrière chaque événement louche.

Si les PJ interrogent Lorna quant au festival de la nuit la plus longue, elle jurera par tous les diables qu'il s'agit d'une nuit de débauche et de malheur, et que les gens honnêtes ne doivent pas descendre dans les rues. " Je ne laisse pas mes garçons aller en ville pendant le festival, non monsieur ! "

Conclusions

Dès lors que les PJ auront examiné toutes les pistes, ils auront certainement compris que les corps volés sont ceux des jurés d'un célèbre procès vieux de dix ans. Si les PJ ont été habiles ou chanceux, ils sauront aussi qu'une jeune femme vêtue de blanc était présente sur les lieux des crimes.

Le groupe connaît également l'essentiel du scandale de sorcellerie grâce à Lorna Fullet. Quand ils s'en retourneront vers le père Dumas, il vérifiera que tous les noms sont bien ceux des jurés et leur en révélera davantage au sujet du scandale des sorcières, y compris l'histoire des exécutions et le lieu de sépulture des condamnées. Il ne dira rien au sujet du chantage qu'exerçait Borloch ou du mystérieux magicien Oberen - tout simplement parce qu'il ne sait rien.

Le fait que tous les jurés du procès du siècle aient été déterrés perturbera profondément le père Dumas. Il demandera aux joueurs de n'en parler à personne - manifestement, il se passe quelque chose et il aimerait en découvrir l'origine.

Les PJ auront peut-être d'autres questions à poser au sujet du procès et des personnes impliquées. Dans ce cas, le père Dumas leur offrira spontanément les informations suivantes.

- Le juge du procès était le seigneur Atthias Folver. Il est encore en vie et travaille toujours pour le compte de la ville.
- Le magistrat Borloch, qui mit à jour les sorcières, est un homme puissant. Seul le maire a plus de pouvoir que lui à Corvis.
- L'identité du bourreau resta secrète, comme l'exige la tradition. Toutefois, il ne s'agit peut-être que d'un secret de polichinelle au sein du gouvernement municipal.

Si les PJ mettent trop de temps à suggérer qu'il serait nécessaire de faire un tour dans la tombe des sorcières de la forêt, le père Dumas soulèvera la question. Si quelqu'un vole les corps des jurés, peut-être s'intéresse-t-on également à ceux des sorcières. Et cela peut être synonyme de gros problèmes...

Bon, que se passe-t-il véritablement ?

Alexia Ciannor est une ensorceleuse aux pouvoirs certains. Les facultés dont elle a hérité fleurissent et elle a prévu de se venger des individus qui ont tué sa mère. Elle a utilisé ses pouvoirs pour réanimer les morts - elle est à l'origine de la disparition des corps et est bien la jeune femme qu'Egger et Gum Brocker ont entrevue. Le petit Hagger Gadock a bien vu son mort-vivant de grand-père s'en aller à pas traînants dans la nuit puisque Alexia l'a aussi réanimé.

Alexia a réanimé les morts pour deux raisons. Premièrement, elle veut fouiller leur cerveau (pour ainsi dire) pour en apprendre davantage quant au procès, histoire d'allonger sa liste de victimes. Deuxièmement, elle s'entraîne. Son objectif est de réanimer toutes les sorcières et d'assouvir sa vengeance sur la ville. D'ailleurs, elle est assez proche de son but. Avec un peu d'espoir, les PJ déjoueront ses plans à la fin de cette aventure mais Alexia restera le personnage principal du reste de la trilogie.

Cette ingénieuse jeune femme a également découvert un passage secret conduisant à la ville souterraine, où elle dissimule ses expériences dans son repaire. Les PJ auront l'occasion de visiter sa cachette mais l'histoire ne s'en portera que mieux s'ils examinent d'abord le tombeau.

Le père Dumas n'a pas la moindre idée des intentions de sa nièce. Si les PJ tentent de lui expliquer qu'elle n'est qu'une méchante sorcière, il se contentera probablement de leur rire au nez !





Acte II

Où les courageux aventuriers apprennent la vérité qui se cache derrière les sinistres événements agitant Corvis depuis peu.



L'idée principale de cet acte est la découverte de ce qui se déroule réellement à Corvis. Le groupe saisira finalement qu'Alexia est une nécromancienne/ensorceleuse en herbe et comprendra la nature de sa vengeance. Mais pour l'heure, les PJ sont certainement au courant du procès des sorcières et ont dû faire le lien avec la profanation des tombes. Poussez-les à poursuivre leurs investigations par le biais du père Dumas. Le tombeau des sorcières est le lieu idéal pour commencer mais respectez toutes les autres initiatives des PJ. Mieux vaut leur laisser une certaine liberté que les mettre sur le chemin d'une aventure parfaitement linéaire.



Le tombeau des sorcières



Résumé : les PJ examinent le tombeau de la forêt du Veuf dans lequel les sorcières furent inhumées. Ils découvriront que les corps de quatre des sorcières ont disparu et remarqueront des signes de combats récents.

Pour accéder au tombeau des sorcières, il faut marcher pendant deux heures dans la forêt marécageuse. Le père Dumas n'accompagnera pas les PJ mais leur offrira une carte et les mettra dans la bonne direction. En outre, il les mettra en garde - si quelqu'un a violé le tombeau, on ne sait jamais ce qu'ils risquent d'y trouver.

Le tombeau se trouve loin des sentiers battus et les PJ devront se balader à travers bois. il est possible de s'enfoncer dans la forêt à cheval, mais une monture n'offrira aucun avantage en terme de vitesse ou de mobilité en raison de l'épaisse végétation et de la boue. Si le maître de jeu le souhaite, il peut effectuer des jets de rencontres à l'aller comme au retour.

Le tombeau est un ancien relais d'éclaireurs datant de l'ère de la vieille armée impériale. Mille ans plus tôt, le royaume sombra dans une grande guerre ; il existe de nombreuses petites bases comme celle-ci entre Corvis et Caspia. Les autorités de Corvis n'eurent pas le temps de creuser un nouveau tombeau pour les sorcières, aussi improvisèrent-elles avec cette sinistre forteresse. Voilà tout ce que le père Dumas pourra révéler aux PJ.

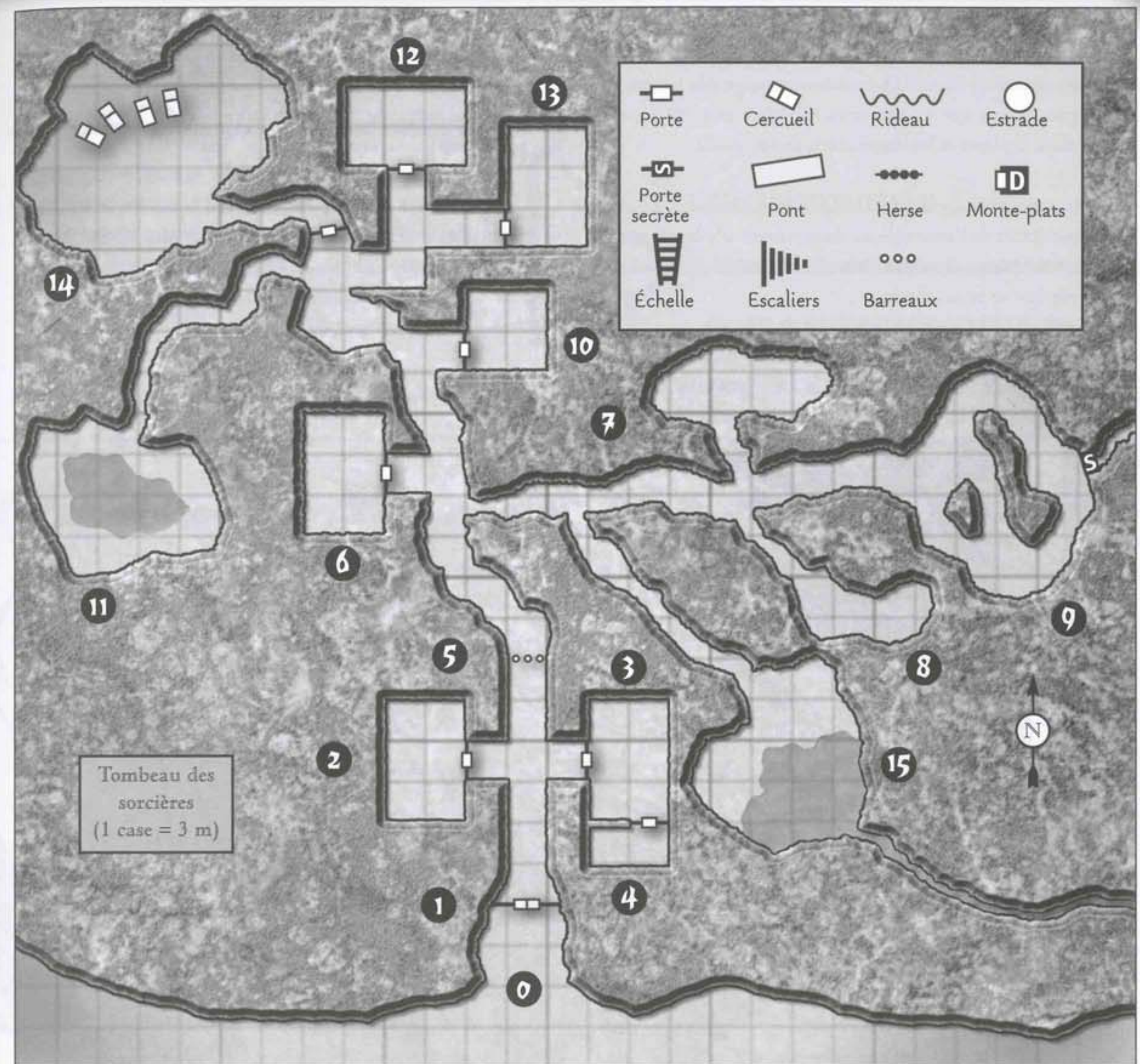
Et voici ce qu'il ne peut leur conter : près d'une journée avant le passage des PJ, la jeune Alexia a fait un tour dans le tombeau. Emplie de colère et usant de pouvoirs magiques grandissants, elle détruisit les défenses et parvint rapidement dans la chambre funéraire où se trouvaient les restes des quatre sorcières. Elle y resta un long moment, usant de sorcellerie pour les réanimer.

Bien entendu, Alexia ne resta pas sans défense pendant les heures passées à psalmodier ses rituels de magie noire. Elle consacra un instant à la réanimation d'une partie des âmes torturées qui avaient jadis perdu la vie dans ces lieux. Protégée par ces morts-vivants, elle put sereinement réveiller les défuntes sorcières, leur restituant au passage une partie de leur puissance perdue.

Devant le tombeau

À l'instar du reste de la forêt du Veuf, l'endroit est couvert d'arbres et de végétation. Une brume légère glisse aux pieds des PJ, et on entend alentour d'étranges oiseaux et insectes.

L'entrée du tombeau des sorcières se trouve à flanc de colline. Une grosse porte en granit cerclée de fer rouillé s'est renversée dans la



boue. Devant la porte apparaît un cercle de pierre de trois mètres de diamètre. Il est envahi par les mauvaises herbes et la boue mais en le dégageant, les PJ distingueront les restes de runes ésotériques gravées dans le granit - il n'est pas nécessaire d'être une lumière pour comprendre qu'il s'agit de l'endroit même où se déroulèrent les exécutions. Les pierres sont grossièrement taillée. Tout individu ayant des connaissances en la matière saisira aisément que le cercle fut dressé à la hâte.

Dans le tombeau

L'intérieur du tombeau témoigne de sa nature originelle. Il fut creusé aussi vite que possible pour les vieilles armées impériales d'Orgoth. Lorsque l'Église et le conseil municipal de la ville de Corvis décidèrent d'y ensevelir le sorcières, ils dissimulèrent les corps au plus profond de la structure, scellèrent les passages secondaires - qui n'ont pas été explorés depuis des siècles - barrèrent la porte principale à l'aide de magie et de métal, et regagnèrent bien vite leurs pénates. Le tombeau est un mélange de tunnels artificiels et de cavernes naturelles - les bâtisseurs originels tombèrent accidentellement sur plusieurs cavernes. Certaines servaient de dépôts divers. Les autres étaient trop humides ou traîtresses, et les bâtisseurs les laissèrent de côté.

En termes de jeu, le tombeau est bâti comme suit.

Passages et salles artificiels : murs de pierre taillée, sol dallé. Un filet d'eau descend le couloir principal du tombeau. Le sol glissant présente donc le risque d'augmenter le DD de certaines tâches.

Cavernes naturelles : murs de pierre brute, sol de pierre naturelle.

Les monstres errants

Pour chaque tranche de trente minutes passées dans la tombe, il y a 20% de chances que les PJ aient une prise de bec avec les gobbers des marais qui vivent là. Dans le cas d'une rencontre, les PJ croiseront le chemin de 1D4+1 gobbers des marais.

Pour plus de renseignements sur la présentation des donjons, reportez-vous à la page 105 du GM.

Rappelez-vous que la tombe a un millier d'années environ. Tous les objets de valeur en ont depuis longtemps disparu. Aucun des objets en bois ou en tissu n'a survécu au passage des siècles. Les seuls signes laissés par les habitants d'origine sont les marques gravées dans la pierre et les installations de fer rouillé.

Les lieux numérotés sur le plan sont détaillés ci-dessous. Veuillez lire la description de l'ensemble du donjon avant d'y lancer vos PJ. Selon le chemin qu'ils empruntent, la rencontre de la salle 10 devra peut-être se faire ailleurs !

0. La porte principale

L'entrée du tombeau se trouve à flanc de colline. Une épaisse double porte en granit et cerclée de fer rouillé s'est effondrée dans la boue. Derrière s'ouvre un noir passage béant.

L'empire d'Orgoth

Il y a de cela un millier d'années, la région connue sous le nom des Royaumes d'Acier faisait partie du puissant empire d'Orgoth. L'empire fut fondé après deux siècles de guerre totale, les pillards d'Orgoth envoyant d'innombrables navires loin de leurs terres d'origine. La conquête des envahisseurs fut couronnée de succès et le pays tomba sous leur joug pendant plus de six siècles.

Le peuple d'Orgoth était humain, mais différent de celui des Royaumes d'Acier. Ils vénéraient d'étranges dieux de la nuit et leurs coutumes étaient détestables. L'empire se montrait cruel et réalisa de nombreux travaux d'ampleur grâce à des siècles d'esclavage. Le donjon qui fait office de tombeau des sorcières était autrefois une base de l'armée de l'empire d'Orgoth. L'empire fut finalement vaincu après deux siècles de lutte mais son influence se fait de nos jours encore vaguement ressentir. Aujourd'hui, des centaines d'années plus tard, nombre de ses étranges travaux s'élèvent encore en de sinistres endroits. Malgré des siècles de règne, on ne sait pas grand-chose au sujet du peuple d'Orgoth et de sa terre natale. Pour les contemporains, il reste une curiosité oubliée de tous, sauf des antiquaires et explorateurs qui passent leur vie dans les ruines.



Tout PJ qui examine la porte renversée apercevra les restes vieillis d'un glyphe méconnu - un visage paillard sur fond étoilé. Il s'agit du symbole du vieil empire d'Orgoth ayant précédé le royaume de Cygnar. Tout PJ qui a passé une bonne partie de sa vie dans les Royaumes d'Acier le reconnaîtra s'il réussit un jet d'Intelligence DD 15.

En réussissant un jet de Fouille DD 10, un PJ distinguera un reflet métallique sous les fragments de pierre. Il s'agit d'une fine plaque de bronze portant le sceau de la ville de Corvis qui fut manifestement apposée sur la porte lorsqu'on enferma dans leur tombeau les sorcières. La plaque est brûlée et déformée.

1. L'entrée

Derrière la porte brisée se trouve un passage taillé dans la roche qui s'enfonce dans le noir. Un filet d'eau vaseuse s'engage dans le passage et disparaît dans l'obscurité. Deux morceaux de métal rouillé, qui servaient certainement d'appliques, sont fixés aux parois.

Il n'y a ici rien de spécial.

2. Baraquements A

Cette salle en pierre est sèche et confortable comparée à l'entrée et au couloir principal, tous deux très humides. Quatre appliques sont disposées dans les coins et un âtre poussiéreux se trouve au centre de la pièce. Apparemment, quelqu'un a dormi il y a peu sur un tas de feuilles sèches situé dans le coin nord-ouest. Il n'y a pas d'autre sortie.

En fait, le tas de feuilles a très récemment servi à une tribu de gobbers des marais qui trouve parfois refuge dans les ruines. Au-dessus de l'âtre apparaît une voûte dotée d'une sorte d'orifice. Il s'agit certainement d'un conduit de cheminée, mais il est bien trop étroit pour qu'un personnage s'y introduise.

Une dalle branlante se trouve dans le coin nord-ouest. Un jet de Fouille réussi DD 20 permettra de la localiser. Sous la pierre se trouve une pièce de cuivre ternie. On a gratté dessus un curieux symbole. En réussissant un jet de Connaissances (locale) DD 12, les PJ reconnaîtront la marque comme celle de la famille Gerten de Corvis. Mais il y a un autre trésor dans ce petit espace - un pistolet d'une valeur de 800 po. L'arme est enveloppée dans de la toile cirée et recouverte d'une épaisse graisse noire qui l'empêche de rouiller. On y trouve également trois charges explosives rangées dans une petite boîte en bois. Avant d'utiliser le pistolet, il faudra ôter la graisse, ce qui nécessite la réussite d'un jet d'Artisanat (armurerie) DD 10. Les munitions sont vieilles et la magie s'est dissipée ; chaque charge n'a que 50% de chances de fonctionner. On peut en racheter auprès d'un bon alchimiste contre 10 po l'unité. (1D10/x3 ; 15 mètres de facteur de portée ; poids 2 kg ; 2 actions DD 8 pour recharger)

3. Baraquements B

Cette salle au sec est tout à fait ordinaire. On trouve quatre appliques disposées dans les coins. Sur chacune figure un brandon sec et poussiéreux. Un âtre vide figure au centre de la pièce et il y a une sortie sur votre droite.

Il n'y a rien à voir dans cette pièce. Les ouvriers laissèrent les torches sur place lorsqu'ils inhumèrent les sorcières, dix ans plus tôt. Comme dans les autres baraquements, le plafond est percé d'un orifice pour laisser la fumée passer.

4. Quartiers du lieutenant

De l'eau tombe goutte à goutte du plafond grossièrement taillé et s'écrase sur les dalles. Un visage concupiscent sur fond étoilé est gravé sur une plaque de marbre noir fixée dans le mur d'en face.

Le symbole est le même que celui que l'on retrouve sur la porte d'entrée en granit. La plaque de marbre est cerclée de marques, comme si on avait tenté de l'arracher du mur mais sans succès. Tout PJ souhaitant la déloger doit réussir un jet de Profession (maçon) DD 13. Un amateur de ce genre d'objet en donnera 20 po.

5. Grille brisée

D'épais barreaux de fer rouillé constituent les restes de cette vieille grille. Le métal est tordu, comme si une grande force avait écarté les barreaux. Le sol est recouvert de paillettes de rouille et d'éclats de pierre là où on a décelé les barreaux de leurs fondations.

La vieille grille fut scellée par les forgerons de Corvis il y a de cela dix ans - un obstacle de plus entre la chambre funéraire et le

monde extérieur. En outre, elle était enchantée mais Alexia détruisit le métal et les sorts en la brisant.

6. Salle commune

Les gonds rouillés laissent à penser qu'il y avait jadis une porte ici. En tout cas, elle a disparu. Cette pièce dispose d'une série de tables en pierre qui courent sur toute sa longueur. Un âtre vide se trouve à l'extrémité nord de la pièce.

Il s'agissait d'un réfectoire. Les bancs en bois ont depuis longtemps disparu et seules les tables de pierre sont restées. Le conduit de cheminée est trop étroit pour qu'on s'y glisse.
Si les PJ fouillent la pièce, ils réaliseront bien vite qu'elle offre des signes d'occupation récente : des bouts de vêtements, des os rongés, des morceaux de métal inutilisables et autres déchets. Si la caravane se fit voler des coffres, l'un d'eux est ici. Il a été forcé et pillé.

7. Forge

Des fissures apparentes dans le plafond de cette caverne étriquée laissent passer un peu de la lumière du soleil. De grossières tables de pierre bordent le tour de la pièce et une sorte de bassin asséché a été creusé dans la roche. Au centre de la salle se trouve un âtre, large et profond, bâti à l'aide de grosses pierres. Le sol de la caverne a été aplani mais est actuellement recouvert d'une mince couche de boue poisseuse.

Les personnages qui inspectent le plafond de cette caverne vont apprendre deux choses. Premièrement, si la plus grande des fissures ne permettrait pas à un halfelin de passer, une créature plus petite pourrait certainement s'y glisser. Deuxièmement, des traces de suie recouvrent le plafond.

Si les personnages examinent le sol boueux avant de le fouler, ils distingueront immédiatement des empreintes - de minuscules pieds aux ongles pointus. Si l'un des PJ a déjà tenté de suivre la piste de gobbers des marais, il identifiera tout de suite les traces. Tout PJ doté de la compétence Pistage sera capable de préciser que de " nombreux " gobbers sont passés dans cette salle ces derniers jours.

Jadis, c'est là que le forgeron du camp travaillait. L'enclume et le reste du matériel ont disparu depuis des siècles. Restent simplement l'âtre, doté de trous pour les soufflets, et la fosse asséchée qui renfermait autrefois l'eau nécessaire au refroidissement du métal. Les fissures du plafond expliquent que la tribu locale de gobbers ait réussi à pénétrer dans le donjon.

8. Caverne

Il s'agit d'une autre caverne naturelle. Elle est dotée d'un plafond bas et d'un sol recouvert de gravier. Elle ne renferme manifestement rien d'intéressant.

Ici, le plafond est plein. On ne distingue aucune trace au sol. Un personnage qui souhaite farfouiller les graviers trouvera 1D6 pièces d'argent ternies de l'empire d'Orgoth s'il réussit un jet de Fouille DD 15. Chaque pièce vaut 1 po auprès d'un collectionneur, mais seulement si on en ôte l'oxydation.

9. Caverne

Cette caverne quelconque présente deux grosses formations rocheuses qui émergent du sol de pierre accidenté. Le plafond est bas et cette salle ne semble renfermer aucun objet de valeur.

Derrière les formations rocheuses, les PJ découvriront le squelette d'un gobber des marais. Le gobber fut tué et dévoré il y a de cela quelques jours par un cavewort de trois mètres sur trois qui est tapi au-dessus. Un morceau de cuir semble être coincé sous le cadavre. Il s'agit d'une sacoche en peau de lézard qui renferme une oreille de rat séchée et une *potion de pattes d'araignée*.

Au fond de la caverne se trouve une porte secrète particulièrement bien réalisée, vestige de l'armée impériale d'Orgoth. Pour la trouver, il faut réussir un jet de Fouille DD 22. Les gobbers ne l'ont pas trouvée. D'ailleurs, personne ne l'a jamais remarquée. Elle n'a pas servi depuis six cents ans environ, ce qui explique qu'elle soit un peu récalcitrante. Pour l'ouvrir, il faut réussir un jet de Force DD 22. Deux PJ peuvent combiner leur Force.

La porte secrète s'ouvre sur un passage grossier qui se termine au bout d'une cinquantaine de mètres par une autre porte ingénieusement dissimulée. Celle-ci s'ouvre sur la forêt. Elle est coincée de la même manière que la précédente.



10. Quartiers du capitaine

Cette pièce nue dispose en son extrémité d'une cheminée. Un gobber des marais y est tapi, tenant devant lui une courte lance. Il pousse un petit cri plaintif et recule dans les ombres.

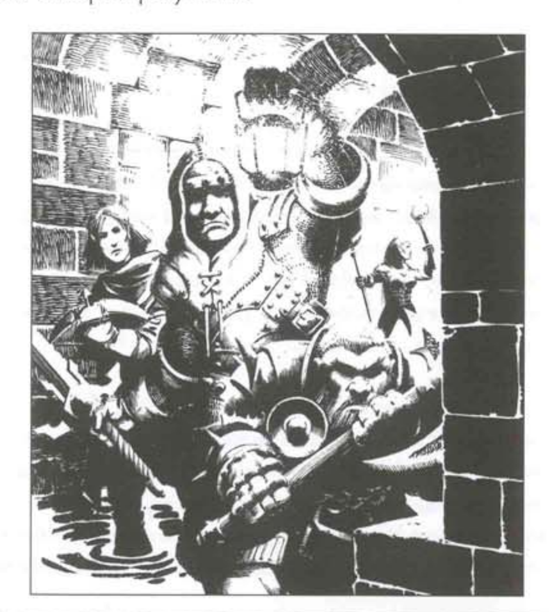
Entretien avec un gobber

Le maître de jeu doit faire tout son possible pour que cette rencontre ait lieu avant que les PJ ne remarquent les premiers signes de la présence des gobbers, comme les objets des salles 2, 6 et 15. Si nécessaire, organisez cette rencontre dans n'importe salle vide d'habitants. il s'agit d'une rencontre complexe qui peut avoir différentes issues, aussi examinez-la attentivement !

Ce gobber s'appelle Borkanhekkanaken et un personnage mineur du paysage politique de la tribu. Il a été désigné pour nettoyer cette pièce, qui constituait les quartiers du capitaine d'Orgoth, et y installer un nid de feuilles fraîches afin que le chef des gobbers puisse y dormir. Hélas, le pauvre Bork a une mauvaise ouïe et n'a pas entendu les PJ arriver.

Bork est apeuré pour deux raisons. Premièrement, le chef le tuera pour avoir commis une telle erreur. Deuxièmement, Alexia était présente pas plus tard qu'hier, et elle a causé de nombreux ennuis aux malheureux gobbers. Bork ne sait pas si les PJ ont un lien avec elle ou non - en effet, tous les non-gobbers se ressemblent.

Bork se mettra à crier et à supplier les PJ dans une langue commune estropiée. Il ne trahira ni sa tribu ni son chef, mais il est possible de se jouer de lui pour qu'il y vienne.



Tout en parlant au personnage, il ne perdra pas de vue les points suivants :

1. Rester en vie ! Bork est bon, Bork est gentil, Bork dira tout ! Bork montrer trésor ! Pas tuer Bork !
2. Découvrir si les PJ ont un lien avec l'effrayante sorcière qui est venue hier.
3. Arranger tout cela, pour que Bork fasse bonne impression auprès du chef !

Borkanhekkanaken sait que la “ sorcière ” est venue hier, qu'elle a animé trois squelettes de l'ossuaire pour la protéger, puis qu'elle a passé la moitié de la journée dans une caverne ou se trouvent les “ boîtes puantes ” (les cercueils). Ensuite, elle est partie avec quatre zombies que Bork appellent les “ femmes grises ”. Il ne sait pas qu'il s'agissait des sorcières réanimées. Les squelettes qu'Alexia avait créés sont restés ici. Ils ne sont pas sortis de la caverne qu'ils devaient surveiller mais leur simple présence rend les gobbers un peu toqués.

Selon la façon dont les PJ traitent Bork, tout cela peut se terminer de différentes manières. S'ils le tuent, tous les gobbers du donjon les prendront automatiquement pour des ennemis - ils ne pourront pas se débarrasser de l'odeur du sang de gobber qui imprègne leurs vêtements. S'ils parlent avec Bork, ils pourront éventuellement négocier une trêve temporaire - peut-être les PJ peuvent-ils anéantir les squelettes en échange de leur passage. Enfin, dans le dernier cas, Bork tente de sauver sa peau en conduisant les PJ au “ trésor ”, c'est-à-dire les squelettes. À ce moment-là, les PJ devront affronter tous les gobbers dont ils croiseront le chemin.

Le maître de jeu doit garder à l'esprit que les gobbers des marais sont primitifs, égoïstes et chaotiques, mais ils ne sont ni maléfiques ni stupides. Si cela peut contribuer à la bonne marche de l'histoire, quelques gobbers parleront des bribes de langue commune, utiliseront le langage des signes, etc. Une trêve précaire avec les gobbers est préférable à des combats. En outre, nouer des liens avec une tribu de gobbers offre de nombreuses possibilités !

11. Ossuaire

Une corniche de pierre instable fait le tour d'un bassin d'eau noire et dormante. De l'eau tombe goutte à goutte depuis le plafond bas et déchiqueté.

Il y a de cela bien longtemps, cette fosse asséchée servait à disposer des corps issus de la salle de torture impériale. Au fil des ans, les tortionnaires d'Orgoth finirent par remplir la fosse et nombre de squelettes se sont conservés, prisonniers des minéraux.

Tout personnage qui approche une source de lumière du bassin apercevra une masse d'os verdâtres et couverts de vase à un mètre environ sous la surface de l'eau. On voit également ici et là quelques morceaux de métal rouillés. Quiconque réussit un jet de Détection DD 15 remarquera de la cire sur le sol, comme si quelqu'un s'était tenu là une bougie à la main. On dirait qu'elle date de quelques jours tout au plus.

L'ossuaire fait six mètres de profondeur mais normalement, aucun personnage ne devrait être assez cinglé pour aller voir. De toute évidence, l'odeur se dégageant de la fosse devait être insupportable jadis. Manifestement, les soldats d'Orgoth stationnés dans les environs ne s'en souciaient guère.

Les guerriers esclaves de la zone 14 viennent de là. Alexia les anima pour qu'ils la protègent alors qu'elle réalisait le rituel complexe destiné à rappeler les sorcières.

12. Prison

Cette salle fut taillée dans la roche et des stries de minéraux colorent les parois brutes. Tout autour de la pièce se trouvent de petites alcôves, juste assez grandes pour qu'un homme y tienne. Des bouts de métal rouillés émergent des murs à hauteur des yeux.

L'armée impériale se servait de cette pièce comme d'une prison. Les prisonniers étaient debout, les mains enchaînées au-dessus de la tête, jusqu'à ce qu'on les envoyât dans la salle de torture. Il n'y a rien de bien intéressant ici.

13. Salle de torture

De l'eau s'écoulant du plafond déchiqueté a taché les parois et s'est amassée dans un bassin situé dans le sud de la pièce. Sur tout le périmètre de la salle, des bouts de métal rouillés sortent des murs. Sous chacune de ces protubérances est creusée une petite rigole au niveau du sol. Les rigoles se mêlent en une unique dépression qui se termine dans le bassin situé dans le sud de la pièce.

On trouve des salles de torture dans la plupart des ouvrages impériaux d'importance. les rigoles creusées dans le sol sont censées acheminer le sang des victimes vers le bassin. Le sol descend en pente douce du nord au sud. Tout personnage doté d'une compétence de maçonnerie s'en apercevra au premier coup d'œil.

Dans le bassin, incroyablement propre, se trouvent quelques centimètres d'eau. Les gobbers des marais utilisent cette réserve d'eau plutôt que celle de la zone 15. Tout personnage réussissant un jet de Pistage DD 15 remarquera des empreintes de pas à peine visibles.

14. Chambre funéraire

Cette caverne naturelle dispose d'un plafond haut ainsi que d'un sol accidenté et couvert de gravier. Trois squelettes couverts de vase et de bouts d'armure corrodés se dressent au milieu de la pièce. Poussant un horrible sifflement, ils avancent dans votre direction !

Il s'agit de la caverne dans laquelle le conseil municipal de Corvis fit enterrer quatre des sorcières. Alexia s'y rendit hier et les ranima. Elle créa également les guerriers esclaves, issus de l'ossuaire de la zone 11. Elle leur ordonna de protéger les lieux pendant qu'elle travaillait et oublia complètement de les révoquer par la suite. Ils resteront donc là, attaquant quiconque pénètre dans la caverne, jusqu'à ce que quelqu'un se charge de les anéantir. Si les personnages se chargent des esclaves, ils pourront examiner les cercueils.

Les cercueils sont disposés au fond de la caverne. Chacun est fait d'un bois lourd et épais, cerclé de fer et de cuivre. De grosses chaînes enveloppaient chaque cercueil mais elles sont maintenant brisées et ils sont ouverts. L'intérieur de chacun est taché de sang, en particulier au niveau de la tête - les joueurs avisés savent déjà que les sorcières furent décapitées...

Au pied de chaque cercueil est sertie une plaque de cuivre ternie qui précise le nom de son occupant et ses crimes.

Ci-gît Doromia Smythe, décapitée pour crime de sorcellerie en l'an 593 de notre royaume

Les autres noms sont Kellwyn Sikes, Morgan Innswood et Aria Black. Si les personnages ont effectué des recherches au sujet du procès des sorcières, ils reconnaîtront les noms mais remarqueront que l'un d'eux est manquant - celui de Lexaria Ciannor. Elle a été inhumée en terre sainte, dans l'église du père Dumas. Les PJ ne le savent peut-être pas encore mais le grand-prêtre de Corvis expliquera tout si on le lui demande.

Une douzaine de bougies, à moitié consumées, ont été disposées en cercle autour des cercueils. (Tout personnage réussissant un jet de compétence appropriée saura qu'elles ont brûlé pendant quatre heures.) Entre les bougies ont été tracés des glyphes grâce à une fine poudre rouge. Nombre des glyphes ont été abîmés et piétinés, et sont donc illisibles. Mais de l'autre côté du cercle, ils semblent

lisibles. Un jet de Connaissance des sorts réussi DD 12 révélera qu'ils sont de nature nécromantique. En réussissant un jet DD 16, le personnage réalisera qu'ils s'inscrivent dans le cadre d'un sort de résurrection très puissant. En y regardant de plus près, la poudre rouge semble n'être rien de plus que du sable coloré. Une bobine d'épais fil noir et une grosse aiguille apparaissent également - Alexia dut recoudre les têtes tranchées des sorcières.

15. Mare dormante

L'étroit passage pierreux que vous suivez débouche finalement dans une grande caverne. Un sable épais recouvre le sol et une grande mare occupe l'autre moitié de la caverne. Bizarrement, on a tiré une petite embarcation sur la rive.

La mare

L'eau de la mare est parfaitement limpide et avec une bonne source de lumière, les PJ verront jusqu'à quatre mètres cinquante de fond, qui est recouvert de sable et de pierres pointues. Seul un PJ à la vue particulièrement perçante saura détecter le calmar des marais de trois mètres de long qui est partiellement enterré sous le sable et parfaitement camouflé. Par contre, n'importe qui verra les 2D6 pièces d'or éparpillées sur le sable et ce qui ressemble à une dague ornée au fourreau. Enterrés depuis des siècles, ces trésors ont été récemment exhumés par le calmar.

La mare est reliée à une rivière par quelques centaines de mètres d'une galerie naturelle étroite. Le petit bateau des gobbers y passe à peine. L'entrée du tunnel se trouve à l'autre bout de la caverne et n'est pas véritablement visible depuis la rive, sauf si l'on dispose d'une source de lumière plus puissante qu'une torche. Le calmar des marais visite souvent les lieux, où il se nourrit de poissons et de rats.

Les traces des gobbers sont très clairement visibles dans le sable. Pour les remarquer, il faut simplement réussir un jet de Pistage DD 10. Si les personnages en font peu de cas et piétinent l'endroit avant de chercher des traces, le DD passe à 20.

Le bateau

Le petit canoë de roseaux et de peaux appartient aux gobbers des marais qui se réfugient souvent dans cette base abandonnée. Il renferme quelques objets - un poignard brisé, des bouts de viande de rat séchée enveloppés dans des feuilles, quelques clous prisonniers d'une bourse en cuir et quatre petites outres d'eau. On y trouve aussi une perche de trois mètres de long au bout de laquelle est fixé un petit panier en roseau. Les gobbers ont tenté de ramasser les pièces à l'aide du panier fixé à la perche, mais ils ont mal estimé la longueur de cette dernière.

Le canoë ne peut accueillir que 75 kilos. Si les PJ y embarquent, il se brisera et coulera !

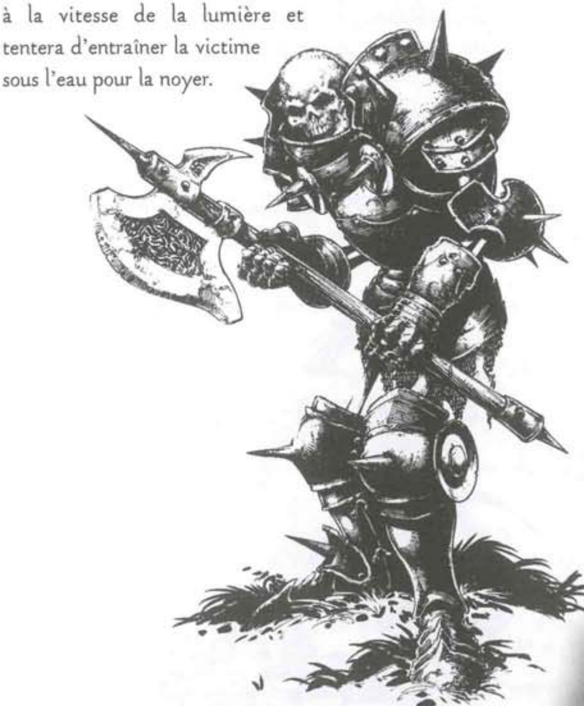
En fait, les outres ne renferme pas de l'eau - il s'agit d'un liquide épais, brun et nocif. Si un personnage le goûte, celui-ci aura des nausées pendant 1D2 heures, voire 1D4+2 heures s'il rate un jet de Vigueur DD 14. Ce n'est pas de l'alcool gobber - simplement un liquide destiné à repousser le calmar des marais. Malheureusement, ce n'est pas précisé sur le contenant.

Les gobbers se trouvaient ici quand Alexia vint hier, et ils virent tout ce qu'elle fit. À cause d'elle, ils sont terrifiés et éviteront les personnages tant qu'ils ne sauront pas s'ils sont dangereux ou non.

Les gobbers savent qu'un gros et vilain calmar des marais se cache souvent dans cette caverne. Ils ont mis au point un produit capable de le repousser. Il leur suffit de le déverser dans la mare quand il s'en prend à eux. Mais le calmar apprend vite. Actuellement, il est dans la mare mais n'a pas attaqué le bateau des gobbers. D'où il est, il distingue vaguement les PJ et passera à l'attaque si quelqu'un s'approche de l'eau !

Le calmar des marais

Chaque fois qu'un PJ s'approche de l'eau, il y a 25% de chances par round que le calmar frappe. Si quelqu'un pénètre dans la mare, il attaque automatiquement. Le calmar des marais frappera à la vitesse de la lumière et tentera d'entraîner la victime sous l'eau pour la noyer.



Si on verse le produit repoussant dans l'eau, le calmar produira une giclée d'encre (s'il en a encore) et relâchera sur-le-champ toute proie pour fuir par le tunnel. Il ne reviendra pas avant 1D4 jours. À l'instar du produit répulsif, l'encre trouble l'eau pendant une vingtaine de minutes. Pour plus de renseignements sur le calmar des marais, reportez-vous à l'appendice A.

Le trésor

Les pièces d'or et le poignard sont anciens puisqu'ils datent de l'empire d'Orgoth. En fait, un calmar des marais semblable à celui-ci tua un soldat dans cette caverne et ces objets lui appartenaient. Ses compagnons avaient trop peur pour plonger dans la mare et tenter de les récupérer.

Chaque pièce d'or vaut 2 po auprès d'un collectionneur, mais un marchand les prendra contre 1 po. Elles affichent le portrait du Très Redoutable Empereur Kale XXXIV de l'empire d'Orgoth.

La dague est beaucoup plus intéressante. Elle dispose d'une lame en acier noir de plus de vingt centimètres sur laquelle sont gravées de vives runes cuivrées. La poignée est entourée de fil de fer noir et un morceau d'obsidienne orne le pommeau. Le fourreau est en cuir et en cuivre. Le poignard comme son fourreau ont parfaitement bien résisté au passage du temps et il n'est pas nécessaire d'être magicien à la cour du roi Raelthorne pour comprendre qu'on est là devant quelque magie.

S'ils analysent convenablement la dague, voici ce que les PJ apprendront :

- Il s'agit d'une *dague +1*. Contrairement à d'autres armes magiques, elle n'émet aucune lueur.
- L'inscription, en vieil orgoth, dit ceci : *Pour mon fils Ryark. Puisse tes coups toujours toucher au but. - Gén. Orvos XIII*

De plus amples recherches permettront de découvrir que le général Orvos XIII était un personnage puissant dans le vieil empire d'Orgoth. Il remit cette dague à son fils quand celui-ci obtint son grade d'officier lors de son dix-neuvième anniversaire. Elle vaut 1 500 po pour ses propriétés magiques mais deux fois plus auprès d'un aficionado des vieilles œuvres orgoth.



Résultat des courses

Après être passés dans ce donjon, les PJ devraient avoir appris les informations suivantes :

- Les corps des sorcières ont disparu !
- L'auteur semblait être une jeune femme dotée de grands pouvoirs de sorcellerie.

De retour à Corvis

Les joueurs ont maintenant plusieurs alternatives. Certains auront compris qu'Alexia Ciannor est responsable de la pagaille dans le tombeau, et certainement de la profanation des tombes. D'autres auront besoin d'approfondir leur enquête avant de tirer de telles conclusions. Il est même possible que certains groupes de PJ souhaitent prévenir le guet ou capturer eux-mêmes la jeune femme. Jetons un œil sur ces possibilités.

« Elle est là ! Saisissez-vous d'elle ! »

Si le groupe souhaite faire appel à la justice, vous êtes dans le pire scénario. Si les PJ désirent s'emparer d'Alexia Ciannor pour la livrer aux autorités - ou rendre justice eux-mêmes - le maître de jeu va devoir les embobiner. Premièrement, le père Dumas ne croira jamais sa nièce capable d'animer des zombies ou de déterrer des cadavres. Il écoutera les PJ sans parti pris mais plaidera ensuite en sa faveur, affirmant qu'il ne peut s'agir que de quelqu'un d'autre, voire d'un esprit maléfique.
Le père Dumas ne remettra pas Alexia aux PJ ou au guet. Si les PJ insistent et produisent des preuves, comme le bout de tissu trouvé sur le domaine de la famille Sunbright, le père Dumas acceptera « de lui parler ». Si les PJ attaquent le père Dumas ou Alexia, il utilisera ses pouvoirs de prêtre pour désamorcer la situation, lançant des sorts tels que *apaisement des émotions*, *immobilisation de personne*, *injonction* et *frayeur*.

« Puisque nous vous disons... »

Si les PJ s'adressent aux autorités de Corvis, on les ignorera et on se moquera d'eux. « Alors, vous êtes en train de me dire que la nièce du père Dumas, un notable de notre communauté, exhume des cadavres et anime des morts ? Ça ne tourne pas rond ? Foutez le camp avant qu'on ne vous mette une bonne raclée ! »
Si le père Dumas apprend que les PJ ont raconté de telles histoires aux autorités, il sera très fâché. Toutefois, cela ne signifiera pas la

fin de leur collaboration - il est trop clément pour cela. Les PJ devront vraiment se montrer idiots pour s'attirer à vie son courroux. Le père Dumas joue un rôle important dans cette histoire, et le maître de jeu doit tout faire pour le préserver, dans les limités du raisonnable évidemment.

" Gardons un œil sur elle "

Si les PJ décident de surveiller Alexia, leur patience sera payante. 1D3 jours après leur retour du tombeau des sorcières, ils pourront suivre Alexia jusqu'à son repaire secret situé dans les catacombes de Corvis. Cette excursion souterraine est l'étape suivante de l'aventure et clôt l'acte II.

N'hésitez pas à rompre l'ennui des joueurs en intégrant quelques mini-scénarios dans Corvis même. C'est un lieu surprenant ! Les PJ auront des prises de bec avec des criminels, seront engagés par un marchand ou s'occuperont en recherchant des composantes de sorts. Saisissez chaque occasion de leur faire découvrir la ville. Il s'agit d'une ville passionnante et ils y passeront la majeure partie de leur temps durant la trilogie Witchfire.

" C'était ton plan ? Tu veux dire, l'attraper ? ! "

Il est également possible que les PJ tentent d'enlever Alexia, pourquoi pas chez elle, dans l'église. Il est vital qu'ils mettent cette alternative de côté. S'ils l'essayent tout de même, Alexia leur faussera compagnie et les mènera jusqu'à son repaire des catacombes au terme d'une course éperdue. Ne les laissez pas la capturer - ou faites en sorte qu'elle parvienne à s'échapper s'ils lui mettent la main dessus. Le père Dumas peut s'amener, ou le guet peut soudainement sortir du brouillard et aboyer : " Lâchez cette jeune femme, misérables ! Vous allez prendre la raclée de votre vie ! "

D'aucuns prétendront qu'il s'agit là d'un artifice du maître de jeu, d'autant plus si leur plan était impeccable. Le tout est de rendre vos parades réalistes - voire divertissantes. Nourrissez leurs espoirs mais assurez-vous que leur proie reste hors de portée. La poursuite se terminera lorsque Alexia disparaîtra derrière une porte secrète, les PJ lui emboîtant le pas.

" On l'a eue ! Qu'en fait-on maintenant ? "

Si les joueurs ont monté un plan infaillible, laissez-les capturer Alexia. Elle est à moitié folle mais elle n'est aucunement sotte. Elle se mettra à pleurer, demandera grâce et fera mine d'avoir des regrets, sans rentrer dans les détails de ce qu'elle a fait. Bien entendu, elle se moque d'eux. Son but sera de s'enfuir et de rallier son repaire. Si le mieux qu'elle puisse faire est de conduire les PJ dans son repaire puis de leur fausser compagnie, elle n'hésitera pas un instant. Pour plus de détails, reportez-vous à la partie *Le repaire d'Alexia*.

" Hé ! qu'y a-t-il dans ces bouquins ? "

Si le groupe fouille la chambre dont elle dispose à l'église, le maître de jeu leur donnera un petit indice. Sous son lit se trouvent trois vieux textes historiques. Ils furent rédigés par un grand-prêtre comme son oncle et content l'histoire de Corvis au cours des siècles. Grâce à l'un de ces ouvrages, elle a appris l'existence des catacombes situées sous l'église. Si les PJ remarquent la page cornée (Détection, DD 12), ils comprendront certainement où elle est partie et seront en mesure de suivre sa piste.
Naturellement, le père Dumas ne sera pas très content si le groupe se fait prendre à fouiller dans les affaires de sa nièce. Cependant, si les PJ montrent au père Dumas la page cornée décrivant les catacombes, il admettra que c'est intéressant et leur demandera de poursuivre leur enquête. Après tout, si sa nièce s'est mise en tête d'explorer la dangereuse ville souterraine, il préférerait qu'elle revienne saine et sauve.



Le repaire d'Alexia



Résumé : les PJ explorent le repaire secret d'Alexia et découvrent qu'elle est bien responsable des profanations de sépultures. En outre, elle a d'épouvantables projets en ce qui concerne Corvis.

Maligne comme elle est, Alexia a trouvé une entrée menant aux vieilles catacombes situées sous l'église. Il y a de cela des centaines d'années, ces catacombes sinistres et humides servaient à entreposer les victimes de la peste qui attendaient qu'on les brûlât. Une fois l'épidémie enrayée, les catacombes furent scellées et tombèrent en désuétude. Elles étaient totalement oubliées mais Alexia a découvert leur existence en lisant un livre d'histoire appartenant à son oncle. Elle pensa qu'elles feraient un parfait terrain d'entraînement pour exercer ses talents magiques innés.

Il y a de cela plusieurs mois, elle quitta discrètement sa chambre durant une nuit et trouva une dalle branlante juste devant l'église. Comme l'indiquaient les vieux tomes moisis, le passage la conduisit jusqu'aux catacombes. Les passages calcaires et humides étaient déserts depuis des siècles - parfaits pour ce dont elle avait besoin. Elle entreprit d'y descendre tout l'équipement nécessaire dans le cadre de son œuvre - des parchemins, des bougies, des herbes, des yeux de grenouilles, etc.

Les monstres errants

Pour chaque tranche de trente minutes passées dans les catacombes, les PJ ont 25% de chances de rencontrer un monstre errant. Si une rencontre doit avoir lieu, lancez 1D6.

1	lieutenant esclave
2	1D4+1 rats du diable
3-4	1D3 guerriers esclaves
5-6	cavewort (1,5 m x 1,5 m)

Au fil des mois, elle poursuivit l'étude et l'apprentissage de la sorcellerie dans le plus grand secret, se retirant souvent dans les catacombes quand elle avait besoin d'intimité et de sécurité. Rapidement, elle fut prête à s'attaquer à la véritable nécromancie - l'animation des morts, en prévision de la restauration de l'assemblée de sorcières de Corvis. Alexia fit le serment que sa mère et les autres, qui furent piégées et exécutées, reviendraient d'entre les morts pour se venger !

Le tout premier cobaye d'Alexia fut l'un des cadavres dérobés au sujet desquels les PJ ont mené une enquête. La victime, qui fut l'un des jurés du procès des sorcières de Corvis, fut grossièrement animé puis caché dans le repaire souterrain d'Alexia. D'autres allaient bientôt suivre. C'est là que les événements du passé croisent le chemin des PJ.

En termes de jeu, les catacombes sont bâties comme suit :
- Passages et salles artificiels : murs de pierre taillée, sol dallé.
- Cavernes naturelles (zone 19) : murs de pierre brute, sol de pierre naturelle.

Pour plus de renseignements sur la présentation des donjons, reportez-vous à la page 105 du GM.

0. Entrée

Vous suivez une allée étroite dans le noir. Après deux virages et une distance totale de trois mètres, vous arrivez dans un cul-de-sac. L'allée n'offre ni porte, ni fenêtre, ni échelle. Les murs de pierre parfaitement lisses semblent s'élever jusqu'aux cieux.

Rappelez-vous que les PJ peuvent se rendre au repaire d'Alexia de différentes manières. Il peut s'agir d'une folle poursuite ou d'une discrète filature nocturne. En outre, ils ont pu découvrir l'entrée du repaire en compulsant l'un de ses livres. Dans tous les cas, ils sont dans un cul-de-sac. Les pavés rendent tout pistage hasardeux (DD 20). Si un PJ réussit ce jet, il saura qu'une personne aux pieds menus est récemment passée par là, mais tout laisse à penser qu'elle a disparu.

En fait, il y a une porte secrète - ou plutôt une trappe secrète très astucieusement dissimulée parmi les pavés de la chaussée (DD 20 pour la découvrir). En outre, la porte est verrouillée magiquement via le sort *verrouillage*. Alexia lance ses sorts au niveau 10, aussi le DD de dissipation s'élève-t-il à 21. On peut également la forcer (encore faut-il la trouver). Le DD s'élève alors à 18 (cela inclut le +5 dû au sort *verrouillage*).

Si le groupe tente de forcer la porte, il y a 25% de chances par tranche de dix minutes qu'un brigand de passage entende du bruit et vienne voir de plus près ce qu'il se passe.

1. Tunnel étroit

La trappe s'ouvre sur un tunnel étroit. Le sol n'est pas situé à plus de un mètre quatre-vingt. Des barreaux glissants et rouillés incrustés dans le mur descendent jusqu'à ce qui semble être une eau sale, dans laquelle on s'enfonce jusqu'à la cheville. L'eau s'écoule rapidement vers le nord, où vous entendez un mugissement sourd. Une grosse grille en fer empêche quiconque de remonter le cours d'eau. Davantage d'eau s'écoule en passant par une autre grille fixée dans le mur, trois mètres plus loin.

Le groupe vient de pénétrer dans le système d'égouts et de drainage de Corvis. Ce tunnel ne renferme rien d'intéressant. Si un PJ cherche d'éventuelles traces, il remarquera que quelqu'un est passé très récemment en réussissant un jet de Pistage DD 10 - la boue qui recouvre les pierres et les échelons laisse des traces qu'on peut difficilement rater.

Si quelqu'un laisse tomber un objet dans l'eau, il risque de le perdre à jamais. Les objets flottants seront emportés par le courant, qui est ici plus rapide qu'un personnage ne peut courir. Les objets plus lourds dévaleront la pente et disparaîtront également.
Les objets très lourds, comme les épées et les armures en métal, ne seront pas emportés. Le maître de jeu peut autoriser un jet de Dextérité pour rattraper les objets qui tombent. L'eau sent très mauvais et est pleine de débris flottants.

Les grilles, encastrés dans la pierre, sont vieilles et lourdes. Il est impossible de les démonter sans des outils. En outre, cela prendrait beaucoup de temps. La magie peut certainement donner un coup de main, mais probablement pas à bas niveau. Si le groupe parvient à ouvrir les grilles, il lui sera possible d'explorer les tunnels de Corvis. Une telle expédition n'est pas véritablement prévue dans cette aventure, mais le maître de jeu peut parfaitement improviser. Les PJ risquent de tomber sur des nouveaux monstres, des repaires de brigands, des tombes oubliées, des cavernes naturelles, etc.

2. Tunnel large

L'étroit passage débouche sur un tunnel plus large à cette intersection. Une gigantesque grille en métal située à l'ouest laisse passer un véritable torrent d'eau, qui descend rapidement vers le centre du tunnel. Des passages en pierre surélevés bordent chaque flanc du rapide cours d'eau. Une planche humide et gondolée enjambe l'ensemble. À l'est, le passage est en pente. Le mugissement sourd est particulièrement fort dans cette zone.

Cet endroit ne renferme rien de valeur mais constitue un véritable danger pour des aventuriers maladroits. Tout PJ qui met un pied ou tombe dans le large tunnel doit effectuer un jet de Dextérité DD 14 ou être emporté par le courant. Il faut effectuer ce jet à chaque round. Le cours d'eau n'a qu'un mètre de profondeur mais le courant est très vif et peut emporter le plus lourd des aventuriers. Tout PJ emporté par les flots sera aspiré par le tourbillon de la zone 3 et devra effectuer un jet de Natation (cf. ci-dessous).

Il est assez facile de passer du tunnel étroit à l'allée surélevée qui borde le courant. Il est également facile de franchir la planche en bois qui passe au-dessus du torrent. Cependant, elle est vieille et pourrie. Si deux personnages au moins désirent passer en même temps, elle se brisera et les PJ tomberont à l'eau. Dans ce cas, il faut effectuer un jet de Dextérité DD 18, sans quoi on est emporté dans le tourbillon.
Heureusement pour les personnages, des ferrures rouillées incrustées dans les murs peuvent servir à constituer un pont de corde. Malheureusement, les vieux bouts de métal sont fragiles et il y a 5% de chances par tranche de dix minutes que l'un d'eux se brise pendant que les personnages traversent.

3. Le tourbillon

Le torrent qui s'écoule au milieu du tunnel plonge trois mètres plus bas dans un grand tourbillon. Un autre torrent semblable entre dans la pièce via le mur est. Un passage étroit permet de contourner le tourbillon mais il s'est effondré au sud de la pièce. Trois mètres en dessous du rebord, une grille métallique située dans le mur sud laisse passer davantage d'eau qui se jette dans le tourbillon. La grille située dans le mur nord semble être un canal d'écoulement. L'endroit est particulièrement bruyant en raison des flots impétueux.

Il y a une sortie sur le flanc est de la pièce. Quiconque traverse la planche de la zone 2 et suit la saillie de pierre en direction du tourbillon peut facilement l'emprunter. Toute personne restée dans le sud de la zone 2 devra faire demi-tour, sauf si elle trouve un moyen de franchir la partie effondrée du rebord.

Le tourbillon est rapide mais la majeure partie de l'eau qu'il brasse s'écoule par la grille nord et l'aspiration est limitée. Tout PJ qui tombe à l'eau devra effectuer un jet de Natation par round DD 12 ou commencer à se noyer. Reportez-vous aux règles régissant la compétence Natation, page 72 du MJ.

4. Par-delà le tourbillon

Il s'agit là d'un autre tunnel assez large, doté de deux rebords en pierre qui flanquent le courant - comme dans le tunnel au pont improvisé. Le tunnel monte vers l'est et l'eau plonge dans le tourbillon. On dirait qu'il y a un autre passage au nord du tunnel.

Tout PJ qui se trouve sur la face nord du tunnel sera à même d'emprunter le passage. Ceux qui sont du côté sud devront trouver le moyen de franchir l'eau vive. En cas de chute dans le courant, il faudra effectuer des jets de Dextérité, comme précisé en zone 2.

Si quelqu'un examine le passage, il réalisera qu'il est sec et habilement construit. Un personnage ayant quelque expérience en maçonnerie saura dire que le passage est bien plus ancien que le système d'égouts auquel il est relié.

5. Repaire d'Alexia

De toute évidence, cette pièce a été récemment habitée. Il y a des coussins au sol et des pans de tissu drapent les murs de pierre. Dans le coin nord-est, une caisse constitue un bureau improvisé. Dans le coin sud-est, une sorte de cercle magique est dessiné au sol.

Interactions avec Alexia

Si le groupe a pourchassé Alexia jusque dans son repaire, elle reparaît dans cette pièce, lance *immobilisation de personne* et enferme les personnages dans le donjon. Si les PJ l'ont capturée et amenée jusqu'ici, elle s'enfuit dès maintenant, piège les personnages et les oblige à trouver seuls leur chemin pour ressortir. Cela ne sera pas difficile ; elle équivaut à une ensorceleuse de niveau 10 et les personnages sont de niveau 2 au mieux.
Pour échapper aux personnages, elle attend qu'ils entrent tous dans la pièce puis déclenche un piège posé pour ce genre d'occasion. D'un simple mot ou geste, elle déclenche un sort d'*immobilisation de personne* et le groupe se retrouve cloué sur place. Tout PJ qui réussit son jet de sauvegarde sera frappé par un autre sort, d'*immobilisation de personne*, de *sommeil* ou de *cécité*, au choix du maître de jeu.

Si les personnages ont réussi à ligoter et à bâillonner Alexia pour la durée du trajet menant au repaire, le piège se déclenchera automatiquement quand ils seront dans la salle. À ce moment, un esclave (cf. appendice A) entrera dans la pièce par le nord et détachera Alexia.

Une fois les PJ neutralisés, Alexia fera un petit discours :

Ne craignez rien, voyageurs. Vous êtes les invités de mon oncle et je ne vous ferai aucun mal. Je sais qu'il vous a mêlés à tout ceci. J'espérais simplement qu'il comprendrait ce que je fais - pourquoi j'ai emprunté cette voie...

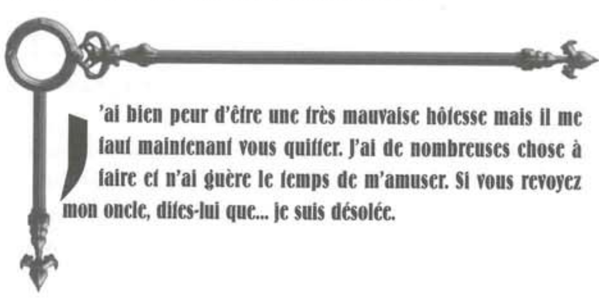
Si les PJ souhaitent parler à Alexia, elle les laissera faire mais ne s'attardera que quelques instants. En aucun cas elle ne les délivrera et œuvrera à leurs côtés.

- Si on lui pose des questions au sujet du tombeau des sorcières de la forêt du Veuf, elle admettra s'y être rendue mais ne rentrera pas dans les détails.
- Si on lui pose des questions au sujet du procès des sorcières de Corvis, elle insistera sur le fait que sa mère et les autres femmes n'avaient que de bonnes intentions et qu'elles furent injustement exécutées. Toute insinuation laissant entendre que les sorcières étaient maléfiques la rendra folle de rage.
- Si le groupe parle d'un éventuel complot fomenté contre les sorcières, Alexia prétendra que le coupable est le magistrat Borloch. Veuillez noter qu'Alexia ne sait rien du magicien Vahn Oberen, celui qui a manipulé Borloch pendant des années.

Si un PJ tente d'en apprendre davantage au sujet des mesures que compte prendre Alexia, elle donnera tout ou partie des réponses suivantes selon l'ingéniosité des personnages.

- Le coupable doit être puni.
- Pour ce faire, il faut ramener toutes les sorcières à la vie.
- Cela inclut la mère d'Alexia, qui est enterrée près de l'église.
- Pour ressusciter les sorcières, il faut recouvrer leur essence auprès de l'épée magique qui servit lors de l'exécution - Witchfire.
- Cette ville cruelle doit payer.
- Avant cela, il y a beaucoup à faire en d'autres lieux.

Une fois la conversation terminée, Alexia quitte la pièce et se dirige au sud, vers les égouts. Avant de partir, elle lance le sort *façonnage de la pierre* afin de sceller la sortie derrière elle. Le mur de pierre sera bien trop épais pour que le groupe puisse espérer le détruire. Il faudra donc que les personnages bravent les catacombes et trouvent une autre sortie. Voici les mots d'adieu d'Alexia :

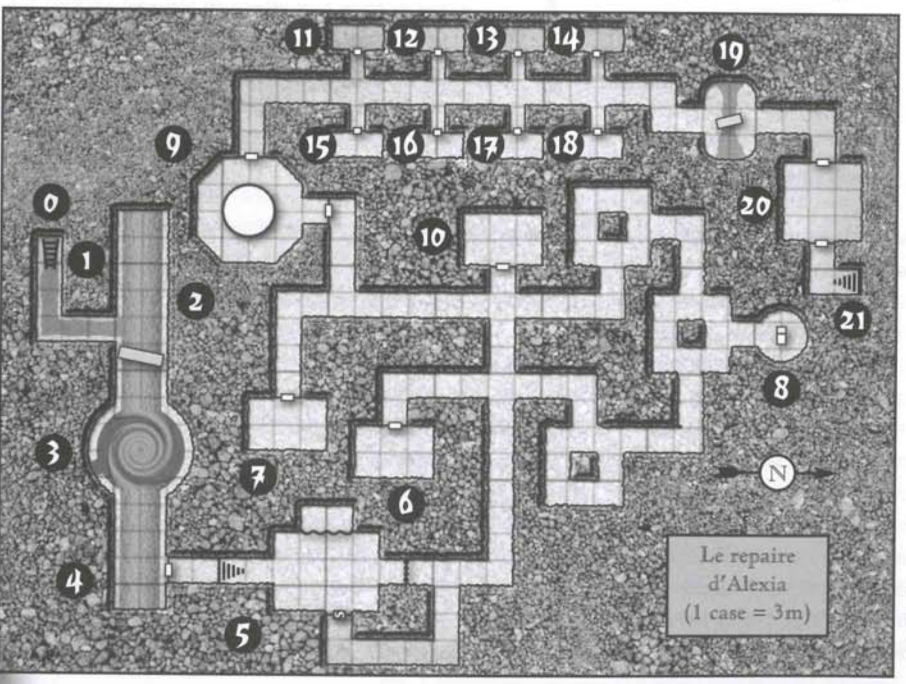


J'ai bien peur d'être une très mauvaise hôtesse mais il me faut maintenant vous quitter. J'ai de nombreuses chose à faire et n'ai guère le temps de m'amuser. Si vous revoyez mon oncle, dites-lui que... je suis désolée.

Inspection du repaire

Sur le bureau improvisé se trouvent une grosse clef en fer, un tas de papiers, une bougie à moitié consumée, une plume, un encrier et un sablier. Les papiers, écrits de la main d'Alexia, renferment des informations intéressantes. Sur une page figure une liste de noms - M. Monsonata, K. Sylva, H. Gadock, R. Sunbright, H. Hopless, S. Burkett et C. Fullet. Il s'agit des sept jurés du procès des sorcières de Corvis. Sous les noms des jurés est écrit " Bourreau ? ? Ami de Borloch aux yeux étincelants. "

Une autre page propose les notes suivantes : " Witchfire - forgée il y a de cela trois cents ans ? Draine et emmagasine l'essence de la vie. Indispensable pour la résurrection. <u>Qui</u> était le bourreau ? "



Enfin, une troisième page montre le début d'une lettre à l'attention du père Dumas : " Cher oncle, j'aurais tant aimé que vous compreniez... " Hormis cela, le feuillet est vierge.

Derrière le pan de tissu qui recouvre le mur ouest, le groupe découvrira une volée de marches de pierre qui mènent à une petite salle cachée. De confortables oreillers et couvertures y sont disposés, et une lanterne à moitié pleine d'huile est posée sur une caisse. Sous les oreillers se trouvent quelques parchemins. Dessus sont griffonnés de complexes et mystérieux glyphes, accompagnés de mots comme " force ", " le sceau du père ", " force d'âme " et " esprit ". On y trouve aussi un étui à parchemin. Il renferme un parchemin d'*invisibilité* et d'*éclair*, créé par Alexia alors qu'elle était de niveau 5. Pour plus d'informations sur les parchemins, reportez-vous à la page 203 du GM.

La seule sortie apparente est maintenant au nord. Trois mètres après le début du couloir, une lourde herse en fer bloque le passage. Une manivelle en fer fixée au mur permet de lever cette herse. Encore faut-il que deux personnages combinent leur Force et réussissent un jet DD 20. Le mécanisme est vieux mais semble avoir servi récemment - on l'a huilé et il est bien entretenu.

6. Cellule n° 1

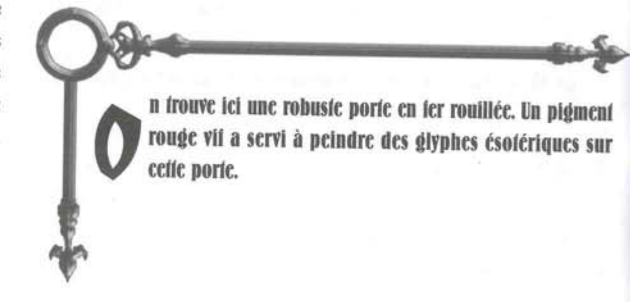
Il s'agit d'une grosse porte en fer couturée de rouille et de saleté. Les marques visibles sur le sol poussiéreux tendent à montrer qu'on l'a ouverte récemment.

C'est une vieille porte en fer totalement quelconque. Un PJ qui réussit un jet de Détection DD 15 remarquera que les gonds ont été récemment huilés. Quiconque pose son oreille contre la porte et réussit un jet de Perception auditive DD 20 entendra un son faible et traînant, comme si quelqu'un marchait. La clef en fer du bureau artisanal d'Alexia permet d'ouvrir la porte mais on peut aussi crocheter la serrure (Crochetage DD 15). Si le groupe tente d'enfoncer la porte, reportez-vous aux pages 135 et 136 du MJ (les caractéristiques de la porte en fer apparaissent en bas de la table 8-15).

Derrière la porte se trouvent deux esclaves animés (cf. appendice A). Il s'agit des cadavres animés de deux des jurés du procès des sorcières de Corvis, Monsonata et Sylva. Dès que la porte est ouverte, ils passent à l'attaque.
Quiconque examine les cadavres remarquera qu'ils sont couverts de curieux tatouages - d'ailleurs, on retrouve certains des glyphes aperçus peu avant. Un jet de Connaissance des sorts DD 15 réussi (ou un jet d'Intelligence si le maître de jeu le souhaite) révélera qu'Alexia semble utiliser une méthode inédite d'animation des morts.

Les deux cadavres animés sont vêtus de loques sans valeur. Sylva porte un bel anneau d'argent serti d'un grenat qui vaut 12 po une fois nettoyé (il rapportera davantage si les PJ le ramènent à la famille Sylva.)

7. Cellule n° 2



On trouve ici une robuste porte en fer rouillée. Un pigment rouge vif a servi à peindre des glyphes ésotériques sur cette porte.

Il s'agit d'une cellule semblable à celle de la zone 6. On y trouve les corps de Gadock, Sunbright et Hopless. Sunbright porte deux magnifiques anneaux en or (25 po chacun) et une dague en argent passée au fourreau (20 po).

Les glyphes inscrits sur la porte sont semblables à ceux des papiers d'Alexia de la zone 5 mais ils ne sont pas magiques.

8. Hommage au mort

Une pièce voûtée, bordée d'un splendide marbre noir, et des arches surplombant un sarcophage d'ornement. L'épais couvercle de pierre fait aussi office de socle pour la sculpture en granit d'un griffon en larmes. La phrase " La tentation enfante la nuit éternelle " est gravée à plusieurs reprises sur le sol, encerclant ainsi le sarcophage.

Il y a des siècles de cela, ces catacombes étaient reliées à l'église qui se trouve plus haut. À l'époque, on enterrait ici les honorables serviteurs de l'église. Il s'agit de la tombe d'un tel homme, qui était le responsable de l'église il y a bien longtemps, comme l'est aujourd'hui le père Dumas. " Père Edric Samos VII ". Voilà ce qui est gravé dans la pierre avec des lettres dorées. Le nom ne dit sans doute rien aux PJ mais le père Dumas connaît son histoire.

Le père Samos repose ici en paix, revêtu d'une belle armure de plaques, les mains cramponnées à sa *masse +1*. Les personnages peuvent ouvrir le sarcophage et observer le père sans problème. Toutefois, s'ils tentent de commettre un vol ou font montre d'irrévérence, un piège magique se déclenchera. Si un PJ touche aux affaires du père ou mutile la tombe - en tentant de gratter l'or des lettres par exemple - il sera frappé de *cécité* (cf. sort de prêtre de niveau 3, MJ 184). Un jet de Vigueur, DD 20 est permis, mais chaque fois qu'un personnage réalise une action inconvenante, il est sujet aux effets du piège.

Veuillez noter que le simple fait d'ouvrir le sarcophage ne déclenchera pas le piège - seuls le vol et le vandalisme l'activeront. Le père Dumas peut soigner les personnages frappés de *cécité* mais il sera très déçu par leurs gestes et ils auront droit à un interminable sermon.

9. Temple des saints

Cette salle est dotée d'un plafond en forme de dôme et une douce lumière illumine chacun de ses angles. Des frises enchevêtrées bordent les murs et une couche d'or décore la pointe du dôme. Au centre de la pièce, la statue en marbre d'un homme s'élève sur un socle d'un mètre. Sur le socle en marbre est inscrit : " Exarch Ulbrecht Drang, Disparu en 1042. "

Cette pièce est magiquement éclairée par un sort de *flamme éternelle* et défendue par un sort permanent de *protection contre le mal* (MJ250). Celui-ci a empêché Alexia, les esclaves et les rats du diable (zones 12 à 17) d'y entrer. Si aucun des PJ n'est mauvais, ils ne le remarqueront même pas.

Le préfet n'a pas été inhumé ici - c'est quasiment un saint dans l'histoire de l'Église, et il a abandonné sa forme matérielle pour monter aux cieux et prendre sa place au sein du grand au-delà. Cette statue lui rend hommage et les scène dépeintes sur les murs décrivent sa vie, de sa naissance à son ascension. Pour le réaliser, il suffit d'examiner les icônes pendant quelques instants - le préfet Drang terrasse des créatures monstrueuses, voyage en des terres exotiques, mène des armées et finit par monter aux cieux dans un rayon de lumière angélique.

Sur le socle de la statue se trouve également un petit coffre en bois incrusté de dorures. Sur le couvercle du coffret est écrit : " Soyez bénis. " Le coffre vaut environ 200 po pour sa qualité. Si un PJ lance le sort *détection de la magie*, il remarquera que le coffret a une forte aura. Il n'est ni piégé ni verrouillé et s'ouvre facilement. Le coffre a un pouvoir spécial. Quand on y dispose un anneau de belle facture (50 po au moins) et qu'on referme le couvercle, l'anneau est béni et a toutes les qualités d'un *anneau de protection +1* pendant 1D4 jours. Ce pouvoir fonctionne une fois par semaine mais ne marche que pour les personnages loyaux bons. Si on sort le coffre de la pièce, il perd à jamais tous ses pouvoirs magiques et les dorures se transforment en cuivre, ce qui réduit sa valeur à 1 po. Si un personnage qui n'est pas loyal bon met un anneau ainsi enchanté, la magie se dissipe instantanément.

Au moment où les PJ le découvrent, le coffre renferme un anneau en or qui bénéficie de l'enchantement. Lancez 1D4 pour déterminer le nombre de jours. Sur la face intérieure de l'anneau est gravé : " Suivre ses traces ", ce qui est une expression courante au sein de l'Église de Morrow.
Derrière le socle se trouve un squelette humain tapi au sol. Ce malheureux prêtre fut piégé dans les catacombes lorsqu'elles furent scellées il y a de cela des siècles. Il porte un chapelet de prières magique autour du cou. Ce *chapelet de soins* ajoute +1 à chaque dé lancé dans le cadre d'un sort de soins. Seuls les prêtres bons peuvent l'utiliser.

10. Cellule n° 3

Ici, une porte en fer massive est incrustée dans le mur.

Il s'agit d'une autre cellule semblable à celle de la zone 6. On y trouve deux esclaves animés (pv 10 et 11). Ce sont les corps de Burkett et de Fullet. Ils n'ont aucun objet de valeur.

11. Crypte n° 1

La porte en bois pourri est entrebâillée, révélant une crypte remplie d'ossements.

Cette crypte est bordée de tablettes en pierre, chacune abritant un méli-mélo de vieux ossements. Si un PJ examine les squelettes, ils trouvera rapidement plusieurs pendentifs. Au premier abord, on dirait des bijoux mais la grossière chaîne en fer se termine par une breloque sur laquelle est estampé le mot " PESTE ". Les cryptes qui flanquent ce couloir renferment des centaines de squelettes, tous déposés ici lors d'une vieille épidémie. C'est à cause de ces pestiférés que les catacombes furent scellées puis oubliées.

L'épidémie eut lieu il y a de cela plusieurs centaines d'années et il n'y a plus aucun risque de l'attraper en entrant en contact avec les vieux os poussiéreux. Mais n'en dites rien aux PJ - faites-les transpirer un peu. Effectuez des jets secrets à chaque fois qu'ils entrent dans une crypte ou manipulent les ossements.

12-17 Cryptes n° 2-7

La porte en bois pourri est entrebâillée, révélant une crypte remplie d'ossements.

Toutes les cryptes ressemblent, grosso modo, à la première - elles sont remplies de vieux os poussiéreux et on y trouve des centaines de breloques semblables. Après la première crypte, il y a en plus une chance de tomber sur une meute de rats du diable. Si des rats du diable sont présents - une chance sur trois par crypte visitée après la première - un groupe de deux à trois spécimens attaquera le groupe. Quand une crypte accueille des rats du diable, les personnages peuvent y trouver un nid, qui a 50% de chances de renfermer de dégoûtants petits rats jappant. Chaque nid dissimule également 2D6 pièces d'or et d'argent enterrées sous les immondices.

18. Crypte n° 8

La porte de l'une des vieilles cryptes a été fermée à l'aide de clous.

Un jet de Perception auditive DD 15 réussi révélera que quelque chose bouge derrière la porte. S'ils ouvrent celle-ci - ce qui n'est guère difficile une fois les clous retirés - les PJ verront un squelette les charger !

Le squelette est un guerrier esclave. Résultat de l'une des premières expériences d'Alexia, il est mal conçu et elle a décidé de l'enfermer. Il n'est pas armé mais tentera d'occire les PJ à l'aide de ses griffes osseuses (1D4). Il fut créé à partir des restes d'une victime de la peste et porte encore le pendentif révélateur.

Dans la crypte se trouve un bout de parchemin qui dit : " ...sceau du père est la clef du contrôle des morts et des vivants. Dois perfectionner ce glyphe avant... "

19. Rivière souterraine

Un profond gouffre coupe cette caverne en deux. À six mètres plus bas, un large et lent cours d'eau coule en direction de l'ouest. Une passerelle en bois branlante enjambe l'abîme.

Les ingénieurs des catacombes durent faire avec cette rivière souterraine naturelle quand ils excavèrent l'endroit. Quiconque tombe dans la rivière sera emporté mais finira heureusement peu de temps après dans le port. Une fois dans le port, il est nécessaire d'effectuer des jets de Natation en eau calme (DD 10) et d'appeler à l'aide !

Un cavewort de 1,50 x 1,50 m s'est développé au-dessus de la passerelle, du côté par lequel les PJ l'empruntent.

20. Fosse commune

Cette pièce dispose d'un plafond bas et d'un sol en terre humide. Des tas d'ossements sont disposés contre les murs.

Il y a de cela bien longtemps, on inhumait les pauvres dans cette pièce. Si les PJ y creusent, ils découvriront des os après quelques centimètres seulement. Le trou se remplira bien vite d'eau. Les os disposés contre les murs sont ceux d'autres victimes de la peste. Il n'y a rien de valeur dans cette salle.
La sortie de cette pièce s'ouvre sur un passage qui monte et mène à la tombe de la zone 21.

21. L'entrée secrète

Le passage de pierre remonte brusquement puis se termine sur une belle porte en marbre à une quinzaine de mètres.

Alors que les PJ ouvrent la porte, ils se retrouvent dans une tombe de l'église. Apparemment, l'entrée des catacombes fut maquillée en tombe jadis, puis cachée et oubliée. La porte secrète fonctionne encore maintenant que les PJ savent où chercher.
Dans la tombe se trouvent deux cercueils en pierre renfermant les corps de deux prêtres de l'église. Il n'y a rien de valeur ici.





Acte III

Où le groupe se voit investi d'une mission importante et prend une décision cruciale.



Juste après l'exploration des catacombes, le maître de jeu doit organiser une rencontre avec le capitaine du guet Julian Helstrom. Peut-être attend-il les PJ alors qu'il sortent des catacombes ; peut-être émerge-t-il d'une ruelle embrumée de Corvis, leur faisant signe d'approcher. Les circonstances précises de cette rencontre importent peu mais elle doit prendre place alors que les horreurs des catacombes hantent encore l'esprit des PJ.

Helstrom est habillé en civil mais on ne peut pas rater son pistolet, son épée et son insigne. S'il trouve les PJ dans une rue, il les emmènera à l'écart pour leur parler en particulier. Si les PJ ne coopèrent pas, Helstrom sifflera et douze de ses hommes (gardes expérimentés ; cf. appendice B) apparaîtront dans les secondes suivantes. Ces hommes triés sur le volet ne feront pas de mal aux PJ mais les maîtriseront puis les jetteront en cellule s'ils ne coopèrent toujours pas. Après avoir mariné quelques minutes au cachot, Helstrom fera son apparition et s'adressera à eux. Il s'excusera de ses méthodes mais prétendra qu'elles étaient nécessaires si les PJ ne voulaient pas lui parler. Le capitaine n'a pas eu vraiment de chance avec ses supérieurs qui ne l'ont pas pris au sérieux. Du coup, il fait appel aux personnages qui en savent déjà un peu sur ce qui se passe.

Si les PJ sont sur une mauvaise piste, la conversation qu'ils vont avoir avec Helstrom va permettre de corriger leurs erreurs. Par exemple, s'ils comptent tuer Alexia, incendier l'église, abandonner le père Dumas et voler son argenterie, Helstrom va rectifier leurs plans et leur offrir le beau rôle.

Voici les différents points à aborder lors de cette conversation :

- Depuis combien de temps les personnages sont-ils à Corvis ?
- Quelle est la nature de la relation qu'ils entretiennent avec le père Dumas ?
- Quelles sont les intentions des PJ ?
- Helstrom et ses hommes ont récemment entendu parler des catacombes. En fait, ils surveillaient l'entrée et virent les PJ s'y glisser.
- Helstrom a le sentiment qu'Alexia est une puissante ensorceleuse et que ses intentions sont douteuses au mieux - il est courant de l'existence des zombies relatifs aux profanations des sépultures.
- L'un des hommes de Helstrom suivit Alexia jusqu'au tombeau des sorcières et la vit s'enfoncer dans la forêt marécageuse en compagnie de quatre femmes zombies.
- La semaine dernière, on a plusieurs fois vu Alexia partir dans cette même direction. Il y a le vieux fort Rhyker par là-bas. Helstrom y a dépêché deux hommes mais ils ne sont jamais revenus.
- Les supérieurs de Helstrom refusent d'enquêter à ce sujet. Les autorités municipales ne sont donc d'aucun secours. La raison n'en est pas très claire mais cela semble émaner des plus hautes instances du gouvernement local. Helstrom ne peut compter que sur ses quelques hommes de confiance - et sur les personnages.
- Le plan de Helstrom est simple. Les PJ doivent se rendre sur-le-champ à fort Rhyker et y chercher des signes de la présence d'Alexia. Il leur faut si possible déterminer la nature de ses plans. S'ils y trouvent une force hostile, ils ne doivent pas l'engager mais revenir en ville pour faire leur rapport. Si les PJ découvrent que les hommes de Helstrom sont morts, ils doivent ramener leurs insignes au capitaine et leur offrir un enterrement décent dans la forêt.
- Le festival de la nuit la plus longue aura bientôt lieu. Dès demain, les rues se rempliront de fêtards. La rapidité des PJ est essentielle.
- En contrepartie des efforts produits, ils auront un allié au sein du guet, 40 po (le salaire de deux semaines des deux hommes disparus) et la promesse d'être tirés d'ennuis s'ils ont des problèmes à Corvis.

Les cadeaux de Helstrom

Chaque baril de 20 livres est rempli de cette poudre qui sert pour les armes à feu. Ils infligent 10D6 points de dégâts de feu à tout ce avec quoi ils entrent en contact. Les dégâts sont réduits de 2D6 par 1,50 m de distance. Tout personnage pris dans le périmètre de l'explosion a le droit d'effectuer un jet de Réflexes DD 16 pour ne subir que la moitié des dégâts (pour plus de détails sur les couvertures, reportez-vous à la page 133 du GM.) L'amorce est un cordon. Quand on le tire brusquement, il entame un processus chimique qu'on ne peut plus arrêter et qui déclenche la détonation 3à 5 rounds plus tard. Sur le marché, un tel baril vaut 250 po. Si les PJ essayent de les vendre, le capitaine Helstrom s'en apercevra et fera de leur vie un véritable enfer !

Pour démonter un baril en toute sécurité, il faut réussir un jet d'Artisanat (explosifs) DD 10. En cas d'échec, il y a 25% de chances pour que le baril explose et 75% de chances pour que les composantes soient fichues. Si on lance ou heurte un baril (solidité 4, pv 3, jet de Force DD 18 pour le briser), il y a 50% de chances pour qu'il explose.

Si Helstrom donne aux PJ un pistolet, ses caractéristiques sont identiques à celles de l'arme décrite page 27, zone 2. Toutefois, il est sûr de faire feu.

Les PJ vont certainement sauter sur l'occasion de se faire un allié en Helstrom et seront heureux de toutes les informations qu'il leur aura fournies. Dans le cas improbable où les personnages sont totalement incontrôlables, Helstrom les jettera en prison ou les y laissera s'il a déjà dû employer la force. Ils ne se rendront pas à fort Rhyker et resteront en cellule jusqu'à l'attaque des morts-vivants, qui aura lieu pendant le festival de la nuit la plus longue, dans une journée. Dans ce cas, ils parviendront à s'échapper en profitant de la confusion.

Si les personnages s'en tiennent au plan de Helstrom, il leur remettra du matériel. En premier lieu, le groupe recevra deux barils de poudre, des fois qu'ils aient besoin de faire sauter quelque chose. S'ils n'ont pas d'arme à feu, il leur prêtera un vieux pistolet rouillé et chargé, et de quoi tirer trois fois de plus. « Il vous faudra me le rendre. Je l'ai sorti du coffre à preuves », dira-t-il en le leur tendant. Le groupe recevra également des chevaux et tout autre équipement raisonnable (armes, armures, etc.) dont les PJ pourraient avoir besoin. Le capitaine leur suggérera également d'essayer d'obtenir quelque magie de soins auprès du père Dumas. S'ils révèlent au père Dumas ce qu'ils font et lui demandent son aide, il leur remettra trois *potions de soins légers* (1D8+3).

Une fois de retour, le groupe devra se rendre au palais de justice de Corvis. Les gardes de faction sont fidèles à Helstrom et le conduiront jusqu'à lui.



Fort Rhyker

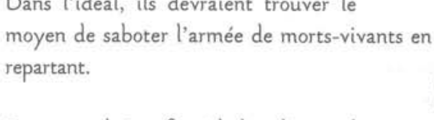


Résumé : le groupe suit les instructions de Helstrom et se rend à fort Rhyker. Il y apprend qu'Alexia a créé une armée de morts-vivants.

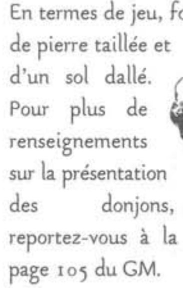
Avant que le groupe ne s'en aille, Helstrom lui remet une carte dressée sur un bout de parchemin déchiré. Elle indique l'emplacement de fort Rhyker - qui se trouve à quatre heures à cheval. Pour l'atteindre, le groupe doit emprunter la direction du nord-est, traverser la forêt du Veuf et rallier les plaines rocailleuses qui se trouvent de l'autre côté du marais. Le maître de jeu est libre d'inclure quelque rencontre aléatoire ou de laisser le groupe tranquille. Les PJ auront bien assez tôt de quoi s'occuper.

Il y a de cela plus de cent ans, fort Rhyker fut le théâtre d'une grande bataille au cours de laquelle les forces du roi encerclèrent et écrasèrent une grosse armée de bandits qui sévissait dans la région. Les brigands furent anéantis sans la moindre pitié et plusieurs centaines d'entre eux périrent à moins de quelques portées de trait du fort. Leurs ossements tapissent encore le vieux champ de bataille aux côtés de traces d'explosions magiques et autres cicatrices.

Aujourd'hui, ces vieux os ont trouvé un nouvel usage. Alexia, la nécromancienne prodige, leur a trouvé une vocation et se constitue une armée de morts-vivants à fort Rhyker. Les PJ verront des squelettes creuser alentour et pousser des chariots remplis d'os jusqu'au fort. Là-bas, les morceaux sont traités et réanimés par Alexia et les quatre sorcières défuntes.
Au moment où les joueurs arrivent, il y a environ cinq cents guerriers squelettes prêts à se battre, rangés en formation au beau milieu de fort Rhyker. Dans quelques heures à peine, l'armée se mettra en marche en direction de Corvis !
Aux joueurs d'en apprendre autant que possible et de faire un compte rendu au capitaine Helstrom. Dans l'idéal, ils devraient trouver le moyen de saboter l'armée de morts-vivants en repartant.



En termes de jeu, fort Rhyker dispose de murs de pierre taillée et d'un sol dallé. Pour plus de renseignements sur la présentation des donjons, reportez-vous à la page 105 du GM.





0. Le champ de bataille

Alors que vous vous frayez un chemin parmi les arbres de moins en moins nombreux, vous distinguez une plaine plate et rocailleuse qui s'étend devant vous. Des touffes d'herbe et des grosses pierres parsèment le paysage. Ici et là apparaissent de petits cratères et autres traces d'explosions, derniers vestiges de la vieille bataille. À plus d'un kilomètre au loin se profile la silhouette de fort Rhyker.

Si les personnages effectuent une fouille rapide du champ de bataille alors qu'ils progressent, ils découvriront des ossements - des centaines d'hommes furent tués en ces lieux et leurs cadavres pourrirent sur place ou furent inhumés dans des fosses communes improvisées. On distingue également des bouts d'armures et des armes, mais ils ne valent strictement rien.

1. L'étendue d'ossements

Alors que vous progressez en direction du fort, la plaine se met à monter vers votre destination. Devant vous, une vingtaine de squelettes travaillent à déterrer des os. Deux chariots, à moitié remplis d'os, stationnent sur la route de terre qui mène au fort. Un cheval squelette est harnaché à chaque chariot.

Dans les environs se trouvent vingt esclaves (dix-huit humanoïdes et deux chevaux) et deux guerriers esclaves. Les esclaves ignoreront totalement les PJ, même si ceux-ci les attaquent. Si les guerriers esclaves (qui se trouvent à six mètres) remarquent les PJ, ils passeront immédiatement à l'attaque.



Alors que les PJ observent la scène - voire pendant qu'ils se battent contre les guerriers esclaves - le chargement de l'un des chariots s'achève et le cheval de trait commence à le tirer. Si les PJ décident de se cacher dans l'un des chariots, ils seront transportés en toute sécurité jusqu'à la zone 2 de fort Rhyker. Le voyage prend quinze minutes environ.

Si les PJ décident de suivre la route, ils croiseront le chemin de deux patrouilles d'esclaves, chacune constituée d'un lieutenant et de deux guerriers. S'ils décident de contourner l'ensemble et de passer discrètement les esclaves, ils auront 50% de chances de tomber sur une patrouille et passeront une heure entière à tenter de se glisser dans le fort.

2. Le corps de garde

Un donjon en pierre - le corps de garde de fort Rhyker - repose au bord d'un gouffre. Les portes sont ouvertes et dans la petite cour apparaissent plusieurs tas d'ossements. Quatre squelettes font un tri lent et méthodique de ces tas, constituant ainsi de plus petites piles - crânes, côtes, etc. Ils ne semblent pas faire attention à vous.

Un pont étroit relie le sommet du corps de garde au fort à proprement parler. Si le corps de garde semble intact, les années n'ont pas épargné fort Rhyker. Des trous béants apparaissent dans les murs et certains des créneaux se sont effondrés.

Les esclaves qui trient les os ne prêteront aucune attention aux personnages qui sont donc libres d'explorer l'endroit comme bon leur semble. Si les personnages ont pris place dans un chariot d'os, les chevaux ramèneront les chariots vides jusqu'au champ de bataille quand les esclaves les auront déchargés.

Le rez-de-chaussée du corps de garde est pourvu de stalles pour chevaux. Trois montures squelettes s'y trouvent. À l'instar des esclaves qui trient les ossements, ils ignoreront les personnages. Pour chaque tranche de dix minutes passées dans cette zone, il y a 50% de chances qu'une patrouille semblable à celle de la zone 1 sorte du corps de garde.

3. Le monte-plats - niveau intermédiaire

Cette petite pièce renferme un gros monte-plats. La porte de l'élévateur est ouverte et le plateau est suffisamment grand pour accueillir un homme accroupi. Une manivelle en fer est fixée au mur. Elle est certainement chargée de faire monter et descendre le plateau.

Quiconque prend place sur le plateau et monte aboutira dans la zone 4. Toutefois, le bruit engendré par l'opération est considérable - ainsi, le personnage en question se retrouvera face à un lieutenant esclave et 1D4 guerriers esclaves si le lieutenant de la zone 7 réussit son jet de Perception auditive.

En cas de descente, le personnage se retrouve dans la zone 11.

4. Le monte-plats - niveau supérieur

Cette petite pièce poussiéreuse donne accès au monte-plats du corps de garde.

Si quelqu'un manipule le monte-plats, le bruit attirera les esclaves de la zone 7, comme précisé en zone 3.

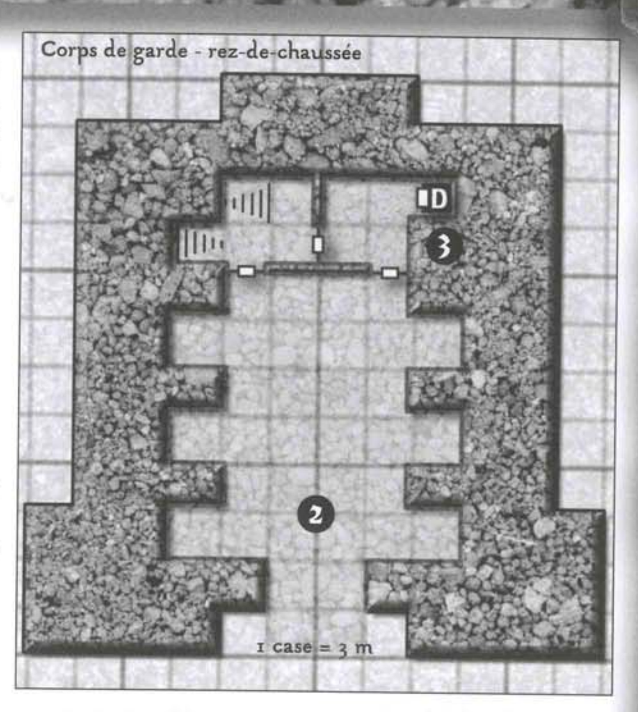
5. Armurerie

Des râteliers d'armes et d'armures remplissent cette pièce. Malheureusement, toutes sont vieilles et inutilisables - lames rouillées, armures bosselées, lances brisées, etc.

Si les personnages examinent la pièce de plus près et réussissent un jet de Fouille DD 14, ils découvriront un objet de valeur parmi tout le bric-à-brac - une longue-vue en cuivre. Il s'agit là d'un bel instrument, bien conservé malgré son âge apparent. Une fois pliée, elle fait trente centimètres de long. Elle grossit cinq fois, pèse 2,5 kg et vaut 175 po. Pour fonctionner, il lui faut beaucoup de lumière - on ne peut s'en servir dans le noir, même si son utilisateur est doué de vision nocturne ou dans le noir.
Là encore, si les PJ font du boucan, un lieutenant esclave de la zone 7 viendra peut-être voir ce qui se passe en compagnie de 1D4 guerriers esclaves.

6. Réserve

Des tas sont proprement disposés sur le sol de cette salle. Ils sont triés par type, des crânes aux rotules. Quelques tonneaux renferment les fémurs et humérus les plus longs.



Il s'agit simplement d'os en trop. La pièce ne renferme aucun objet de valeur. Si les PJ font trop de bruit, le lieutenant esclave de la zone 7 risque de venir voir ce qui se passe en compagnie de 1D4 guerriers esclaves.

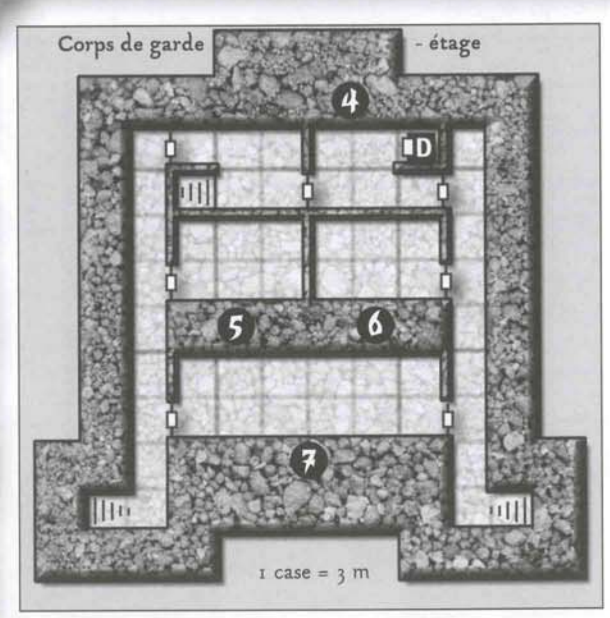
7. Baraquements

Des squelettes se tiennent au garde-à-vous au milieu de la pièce. Au moment où ils vous aperçoivent, ils brandissent leurs armes et passent à l'attaque !

Si les PJ ont déjà attiré l'attention du lieutenant esclave et de ses hommes, il n'y aura que 1D3+1 guerriers esclaves dans cette pièce. S'ils n'ont pas fait trop de bruit, les baraquements renfermeront un lieutenant et 1D6+1 guerriers. Le lieutenant porte une *épée longue +1*. L'arme appartenait à l'un des hommes du roi Luther Raelthorne qui mourut jadis ici en combattant les bandits. Elle porte cette inscription : *Puisse cette épée te servir comme tu as servi le Cygnar - Roi Luther Raelthorne.*

8. Télescope

Installé sur ce point de surveillance se trouve un bien curieux engin. Une série de plaques de verre sont installées sur un tube en acier terni et le tout est monté sur une sorte de socle pivotant. Le grand œil de verre de l'objet est braqué sur le champ de bataille.



L'étrange objet est en fait une sorte de longue-vue, capable de grossir jusqu'à dix fois. Il y a de cela bien longtemps, les gardes du fort s'en servaient pour observer la plaine en quête d'agresseurs. Elle fonctionne toujours mais le métal est rouillé et les lentilles sont un peu troubles. Elle est trop grosse pour que les PJ l'emmènent ainsi, mais ils peuvent organiser une expédition ultérieure pour la ramener à Corvis. Remise à neuf, elle vaut 750 po.

Si un PJ s'en sert pour jeter un œil au vieux champ de bataille, il ne verra rien d'intéressant - de nombreux esclaves et guerriers étendus face contre terre, les os brisés. Les victimes n'ont pas bougé mais tous les esclaves qu'ils ont évités semblent détruits. En d'autres termes, on dirait que quelqu'un leur a emboîté le pas jusqu'au fort.

9. Miroir à signaux

Un grand disque semble monté sur un socle pivotant. Il mesure moins d'un mètre de diamètre, est en or poli et une persienne de bois déformée se trouve devant lui. Le disque peut être orienté dans n'importe direction. Une poignée située dans son dos permet de faire fonctionner la persienne.

Il s'agit d'un miroir à signaux. Les gardes pouvaient facilement communiquer avec les patrouilles envoyées à l'extérieur en jouant avec la lumière du soleil et en faisant des signaux grâce à la persienne. À cette époque de l'année, le miroir à signaux n'est utilisable que de la fin de la matinée au début de l'après-midi. Par temps clair, on voit la lumière du miroir à plusieurs kilomètres.

À l'instar du télescope, le miroir est trop gros pour être emmené. Si les PJ reviennent le chercher, ils n'en tireront que 15 po. La couche d'or poli est en effet très mince.

10. Pont de pierre

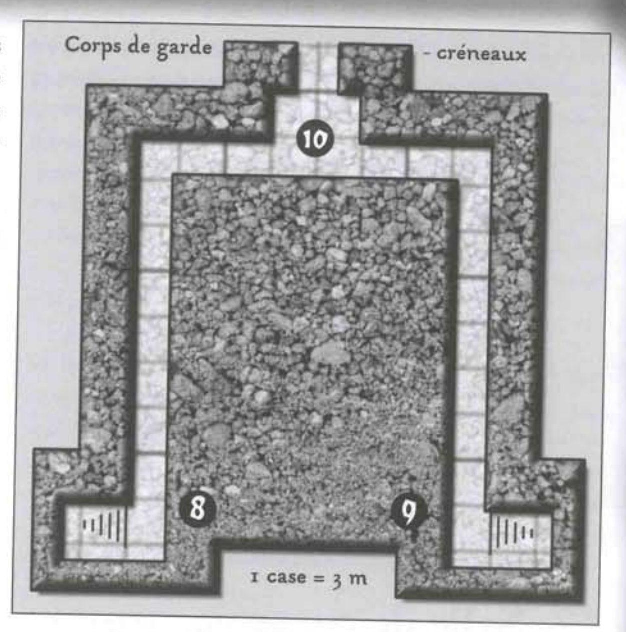
Un étroit pont de pierre enjambe le vide. En contrebas, vous ne distinguez rien d'autre que la brume.

En temps de guerre, on levait le pont-levis - caché dans la brume - et ce pont étroit, très facilement défendable, était le seul moyen de passer du corps de garde au fort. Le temps n'a guère été tendre avec cette construction. Le pont semble être à deux doigts de s'effondrer. Un personnage doté de la compétence Profession (maçon), ou encore un nain, le remarquera tout de suite.



Si les personnages tentent de traverser le pont, les vieilles pierres feront mine de gémir et le pont se mettra à fléchir. De la poussière et des morceaux de mortier commenceront à tomber, disparaissant dans la brume. Si les PJ insistent, le pont poussera un dernier avertissement, perdant de grosses pierres et tremblant violemment. Si un PJ est encore dessus, le sol se dérobera sous ses pieds et il lui faudra réussir un jet de Réflexes DD 12 pour sauter vers un point stable. En d'échec, le personnage tombera - espérons que les PJ auront été suffisamment malins pour assurer l'homme de tête.

Si les PJ souhaitent faire sauter le pont, l'un des barils de poudre fournis par le capitaine Helstrom fera bien l'affaire. Évidemment, le bruit attirera l'attention, comme décrit en zone 26.



11. Pont-levis A

Cette grande pièce est quasiment vide. Des sacs usés jusqu'à la corde et des tonneaux éventrés traînent ici et là. Manifestement, elle ne renferme aucun objet de valeur.

Une grande porte en fer et fermée apparaît dans le mur nord de la pièce. Dans le coin nord-ouest, une petite porte en bois est encastrée dans le mur.

La porte en bois s'ouvre sur le conduit du monte-plats. Il est possible d'ouvrir l'épaisse porte nord, mais elle est lourde et grinçante. De l'autre côté, un pont en bois s'enfonce dans la brume. Il mène à la zone 14, l'autre annexe du pont-levis. Les deux moitiés du pont-levis sont abaissées et la porte située en face est ouverte, même si cela n'est pas visible à cause du brouillard. Neuf mètres au-dessus se trouve l'étroit pont de pierre abordé en zone 10.

Alors que les PJ s'engagent sur le pont-levis, ils sont pris sous le feu d'archers. Il est difficile de dire qui sont les assaillants à cause de la brume qui emplit l'endroit, mais le groupe comprend vite que quatre humains, ou humanoïdes, se trouvent sur le pont de pierre situé au-dessus (reportez-vous à la page 133 du MJ pour tout ce qui touche aux tirs sur des cibles dissimulées).

Le magicien Oberen a envoyé ces attaquants occire les PJ. Il ne souhaite pas que le groupe empêche l'attaque d'Alexia contre la ville car il œuvre dans ce sens depuis de nombreuses années. Heureusement pour les PJ, Oberen les a sous-estimés et les assassins ne sont sans doute pas à la hauteur de la tâche qui leur a été confiée.

Si le groupe court en direction de l'autre côté du pont-levis, deux des agresseurs s'engageront précipitamment sur le pont de pierre - s'il ne s'est pas déjà effondré. Dans ce cas, les deux assassins iront s'écraser en contrebas lorsque les pierres et le mortier lâcheront sous leurs pas. À des fins théâtrales, l'un des hommes s'écrasera sur le pont-levis, près des PJ, alors que l'autre hurlera en disparaissant dans le gouffre. Sa chute et ses cris seront particulièrement longs.

Si la passerelle en pierre s'effondre, les débris feront des trous dans le pont-levis. Heureusement, il est très solide et ne sera pas détruit. En outre, il est beaucoup plus large que le pont de pierre, aussi sera-t-il facile d'éviter les blocs sans passer par-dessus bord.

Les assassins ayant survécu à l'effondrement du pont se rendront en zone 11 et poursuivront les PJ dans le fort. Si les PJ battent en retraite en zone 11 au moment où on leur tire dessus, deux assassins descendront pendant que les autres resteront là-haut, prêts à tirer sur tout individu s'engageant sur le pont-levis.

Il est également possible que le groupe se débarrasse de tous les assassins d'un seul coup. Si les personnages agissent promptement et tentent d'endommager le pont en pierre depuis lequel les assassins tirent, ils pourront provoquer son effondrement, ce qui signera l'arrêt de mort de leurs agresseurs. Ainsi, il leur faut infliger 20 points de dégâts au pont ou utiliser des sorts avec une grande ingéniosité. Cela reste à l'entière discrétion du maître de jeu.

Les assassins sont des guerriers humains de niveau 1, dotés de 7 pv et d'une CA de 12. Chacun possède un arc court (dégâts : 1D6/x 3) et une épée courte (dégâts : 1D6/19-20/x2). Tous ont le tatouage d'un œil surplombant un éclair sur le dos de la main droite. Tout personnage connaissant l'histoire des Royaumes d'Acier saura que cette marque est celle de l'Inquisition, la police secrète tellement crainte et haïe à laquelle faisait appel le roi Raelthorne l'Ancien. Que signifie la présence de ces inquisiteurs ? Sous un autre nom, Oberen se trouvait à la tête de l'Inquisition.

Maintenant que Raelthorne l'Ancien a disparu, ce criminel en liberté est libre d'agir comme il l'entend et se trouve toujours à la tête d'un réseaux d'hommes malveillants et loyaux.

Corps de garde (sous-sol)
1 case = 3 m

Le pont-levis

Si un PJ souhaite faire sauter le pont-levis à l'aide d'un baril de poudre, sachez que celui-ci a une solidité de 5 et 25 pv.

12. Salle de contrôle, annexe

La lourde porte en fer qui conduit dans cette pièce est entrouverte. On n'y trouve rien d'autre que des murs en pierre lisse et de la poussière.

En cas de problème, les gardes pouvaient se terrer dans cette pièce pour protéger le mécanisme du pont-levis. Aujourd'hui, elle est vide.

13. Salle de contrôle

Une autre porte en fer est ouverte, ce qui vous permet d'entrer dans la pièce. Elle semble abriter quelque mécanisme. Une énorme manivelle en fer et en bois sort du mur et un gros levier émerge du sol.

Il s'agit là du mécanisme d'ouverture et de fermeture du pont-levis. Le levier commande le système d'engrenages du pont - haut, bas et bloqué sur place. Si les PJ ôtent la poussière, ils verront que les mots " Haut " et " Bas " sont grattés sur le sol. La manivelle, autrefois manipulée par de costauds servants, offre la force nécessaire à la fermeture du pont-levis.

Pour le moment, le pont-levis est abaissé. Si les PJ souhaitaient le remonter, il leur faudrait tourner la manivelle et réussir un jet de Force DD 18. La pièce n'offre assez de place que pour trois servants à la fois, qui doivent besogner pendant cinq minutes pour remontre le pont-levis. Pour le baisser, il ne faut que deux minutes.

Si on actionne le pont, il y a 66% de chances que le vieux mécanisme cède et que le pont retombe. Dans ce cas, il n'y aura aucun moyen de le remonter. Si les personnages souhaitent faire sauter le pont-levis, l'un des barils d'explosifs de Helstrom suffira largement. Avec un peu de chance, ils n'en viendront à une telle extrémité qu'en sortant de fort Rhyker.

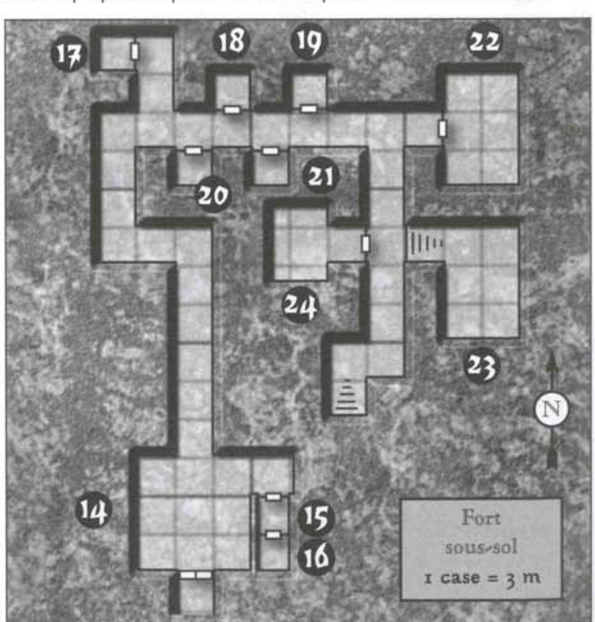
14-16. Pont-levis B

L'autre côté du pont-levis est exactement le même que celui du corps de garde. Les deux moitiés du pont-levis sont abaissées quand les personnages arrivent. Détruire l'une ou l'autre retardera l'armée d'esclaves de plusieurs heures car il lui faudra contourner le gouffre.

17. Le gardien

Un grand squelette humanoïde est assis sur un vieux tonneau au milieu de la pièce. Sur une caisse apparaît un jeu de cartes. Au moment où la porte s'ouvre, le squelette se lève et brandit son gigantesque gourdin.

Ce lieutenant esclave est le gardien. Il surveille les esclaves mal conçus qui sont enfermés dans les cellules toutes proches. Il attaque les PJ mais son but n'est pas de les tuer - il va tenter de les maîtriser puis de les enfermer. Comme il attaque pour assommer, il est victime d'une pénalité de -4 sur ses jets d'attaque avec son gourdin. Quand il touche, il inflige 1D6+1 dégâts temporaires (MJ134-135).
Le gardien possède un porte-clefs passé à la ceinture. Celui-ci retient une grosse clef en fer pour chacune des quatre cellules du niveau. En outre, il porte un torque magique qui affiche les mêmes propriétés qu'un *anneau de protection +1* (GM194).



18-20. Cellules de prison

Une lourde porte en fer barre l'entrée de cette pièce. Grâce à la petite grille fixée sur la porte, vous distinguez un squelette qui fait les cent pas dans la pièce. Il vous voit l'observer et commence à griffer la porte, sifflant et poussant des claquements de mâchoire.

Chacune de ces trois cellules abrite un guerrier esclave. Ces soldats sont " cassés ". Ils obéissent difficilement aux ordres, aussi Alexia les a-t-elle mis ici en attendant de pouvoir s'en occuper. Les cellules ne renferment aucun objet de valeur.

21. Cellule vide

Une porte en fer semblable aux autres de ce couloir est entrouverte. La cellule semble être vide.

Il s'agit d'une cellule totalement vide. Si le gardien de la zone 17 a réussi à maîtriser le groupe, c'est ici que les personnages sont enfermés. Leurs armes et sacs auront été confisqués. Toutefois, le gardien ne les fouillera pas très sérieusement aussi manquera-t-il certainement les bourses, objets portés sous les vêtements, etc.

Si les PJ sont enfermés dans la cellule et ne parviennent pas à s'échapper, laissez-les reprendre leurs esprits et faites-les mariner pendant une vingtaine de minutes de jeu. À ce moment-là, le gardien reviendra. Il sera accompagné d'un guerrier esclave enchaîné et ouvrira la porte de la cellule pour l'y jeter. Si les PJ réagissent au quart de tour, ils sauront passer le gardien qui a fort à faire avec son nouveau prisonnier.

Tous les objets confisqués aux PJ se trouvent en zone 24 qui est la réserve.

22. Salle de torture

Une demi-douzaine de squelettes sont enchaînés aux murs de cette pièce. Leurs vieux os pendouillent, les poignets menottés. Alors que vous entrez dans la pièce, les crânes se tournent dans votre direction. Un brasero se trouve au milieu de la pièce, accompagné d'un tas de papiers et de livres. Un crâne humain repose sur la pile de papiers.

C'est ici qu'Alexia travaille sur certains de ses esclaves les plus prometteurs. La brasero sert à chauffer les instruments de torture. De leur côté, les livres et parchemins traitent de questions nécromantiques. Si elle achevait son travail, ces morts-vivants deviendraient des lieutenants esclaves, voire pire. Les parchemins détaillent une grande partie du processus de création des esclaves d'Alexia via cadavres et ossements. Ils sont très précieux - pouvant atteindre près de 1 000 po auprès des bonnes personnes - mais les méthodes et résultats sont particulièrement diaboliques.

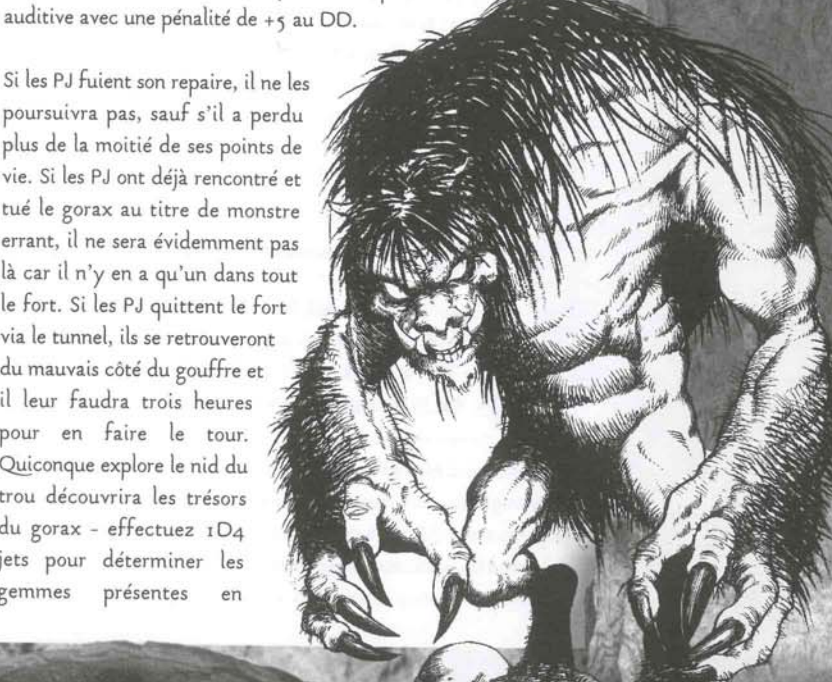
Sur le crâne qui protège le tas de papiers sont gravés des glyphes ésotériques, semblables à ceux que les PJ ont déjà vus. Si on s'en saisit, il tentera de mordre. Il est victime d'un malus de -4 sur ses attaques et une morsure inflige 1 point de dégâts. Une fois l'effet de surprise estompé, on peut manipuler le crâne en toute sécurité. Il est seulement capable de mordre et de rire d'une voix troublante et perçante. Il a 2 points de vie et est automatiquement touché si quelqu'un veut le détruire.

23. Le repaire du gorax

Cette pièce affiche un plafond bas et un sol humide. Dans le coin nord-ouest, on a creusé un gros trou bordé de sacs usés et moisis.

Un gorax a fait de cette cave abandonnée son repaire. Il a creusé un tunnel de 15 mètres partant du trou et émergeant à l'extérieur du fort. Il y a 50% de chances que le gorax soit ici, endormi dans le trou. Dans le cas contraire, il y a 33% de chances par minute qu'il revienne par le tunnel. Si le gorax dort, il se réveillera en réussissant un jet de Perception auditive avec une pénalité de +5 au DD.

Si les PJ fuient son repaire, il ne les poursuivra pas, sauf s'il a perdu plus de la moitié de ses points de vie. Si les PJ ont déjà rencontré et tué le gorax au titre de monstre errant, il ne sera évidemment pas là car il n'y en a qu'un dans tout le fort. Si les PJ quittent le fort via le tunnel, ils se retrouveront du mauvais côté du gouffre et il leur faudra trois heures pour en faire le tour. Quiconque explore le nid du trou découvrira les trésors du gorax - effectuez 1D4 jets pour déterminer les gemmes présentes en

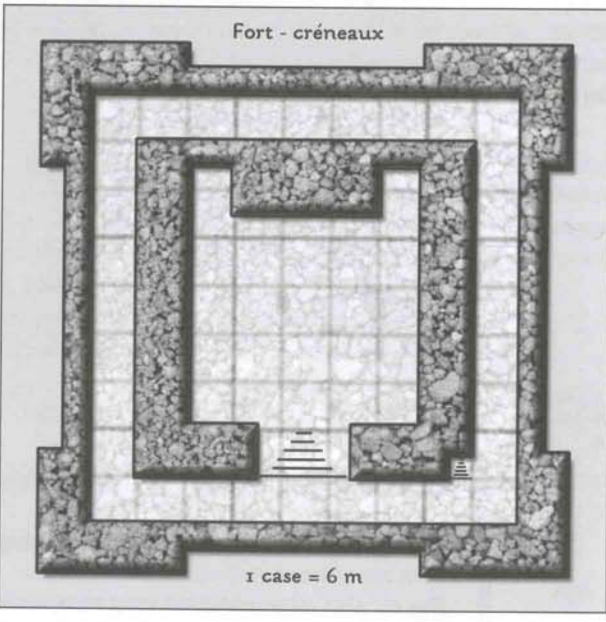


De l'ennemi

La force ennemie représente cinq cents morts-vivants. La majeure partie de l'armée - 80% - est constituée de guerriers esclaves. Les lieutenants esclaves en occupent 15% - ils sont plus intelligents et plus puissants. Les lieutenants sont généralement accompagnés d'un petit groupe de guerriers. Toutefois, il n'est pas rare de voir un lieutenant seul semer la panique dans les rues.

Environ 5% de l'armée ennemie est constituée de zombies des marais. Alexia a envoyé une partie de ses forces chercher ces morts-vivants dans les marais car elle ne peut les reproduire. Ils ont un pouvoir particulièrement détestable. En effet, toute personne tuée par un zombie des marais est réanimée au même titre dans les minutes qui suivent ! Ce sont les troupes parfaites pour semer la terreur. Ainsi, le groupe en rencontrera un certain nombre, accompagnés de leurs progénitures fraîchement réanimées, lors de l'invasion. Il est important de noter que ces zombies sont totalement dépourvus d'intelligence.
Contrairement à l'armée qu'elle a créée, ils n'ont prêté aucun serment d'allégeance à Alexia, ce qui explique qu'ils soient généralement enchaînés et menés par les esclaves les plus intelligents (les caractéristiques de tous ces monstres apparaissent dans l'appendice A).

utilisant la table 7-5, page 172 du GM. On peut aussi y faire une découverte macabre... les restes rongés des hommes du capitaine Helstrom. Il est facile de mettre la main sur les insignes. En utilisant les outils de la réserve (zone 24), il est possible de creuser une tombe ici même.



24. Réserve

Devant vous se trouve une petite pièce. Les murs sont bordés d'étagères en bois et d'outils d'excavation.

Si les personnages ont été maîtrisés et enfermés par le gardien, tout leur équipement les attend ici. S'ils ont vaincu le gardien, il n'y a rien d'autre dans cette pièce que des étagères en bois vides, des pelles et des pioches.

25. Créneaux

Vous avez atteint le toit de fort Rhyker. Cette zone donne accès au pont de pierre branlant qui enjambe le gouffre. Au nord, un escalier descend vers la grande cour du fort.

Les PJ peuvent faire tout le tour du fort. À l'évidence, les soldats devaient garnir cette zone pour repousser les envahisseurs. Un mur bas permet aux PJ qui se trouvent sur le toit de se cacher aux yeux de l'armée qui se tient dans la cour.

26. Cour

Une horde de morts-vivants se tient ici en formation. Ils sont équipés de toutes sortes d'armes vieilles et rouillées. Ici et là, les lieutenants les plus robustes et les mieux armés surveillent les troupes. Une poignée de morts-vivants qui ressemblent à des zombies sont enchaînés, gérés par un lieutenant armé d'un aiguillon en métal.
Alors que vous observez, quelques squelettes de plus arrivent via une porte située dans le mur nord de la cour et prennent place au sein de l'armée. Au total, il semble y avoir cinq cents morts-vivants.

Alexia rassemble ses troupes dans la cour. Les PJ seraient vraiment sots d'attaquer l'armée de morts-vivants, même avec les barils de poudre du capitaine Helstrom. S'ils passent à l'attaque ou si on les voit, une vingtaine d'esclaves monteront les escaliers à toute allure pour s'en prendre aux intrus. Dans ce cas, la seule chance des personnages est de dévaler les escaliers et de courir vers le pont-levis ou le tunnel du gorax.

Les zombies enchaînés viennent des marais. Il s'agit d'un type de mort-vivant que l'on trouve uniquement dans les marais situés aux alentours de Corvis. Ils sont particulièrement inquiétants car leurs victimes deviennent elles-mêmes des zombies des marais quelques minutes après leur mort. Alexia a dû envoyer quelques-uns de ses esclaves en chercher pour l'attaque, qui semble d'ailleurs imminente !

Les portes du mur nord de la cour mènent à la grande salle du fort. Alexia et les quatre sorcières animées créent les derniers esclaves de l'armée. Jamais les PJ pourront franchir ces portes vivants. Cependant, ils peuvent y jeter un œil via les fenêtres de la zone 27.

27. Les fenêtres

Une belle fenêtre en vitrail est encastrée dans le mur. Elle a été victime des ravages du temps et de nombreux morceaux en ont disparu. Grâce aux trous, vous pouvez jeter un œil dans la grande salle de fort Rhyker.

Six mètres plus bas, une douzaine de squelettes trient des ossements, constituant des squelettes complets au sol. Alexia Ciannor, accompagnée de quatre femmes, des zombies manifestement, dirige une sorte de rituel mystérieux au-dessus de l'un de ces squelettes. Elle psalmodie, jette ce qui semble être de la

poussière sur les os et dessine finalement un glyphe sur le crâne grâce à un pigment rouge
Poussant un sifflement et titubant, le squelette se lève ! Il s'empare d'une hache rouillée qui traîne dans un tas d'armes et se dirige vers la cour.

À l'instar de la zone 25, malheur aux PJ s'ils attirent l'attention ! Alexia et les sorcières zombies sont très puissantes, et le groupe ne parviendra certainement pas à les terrasser, même s'ils lancent dans la pièce l'un des barils de poudre du capitaine Helstrom.

En fait, s'ils ont recours à cette alternative, il leur faudra briser une partie de la fenêtre en vitrail. Le bruit alertera Alexia et compagnie, et elles lanceront le sort *feuille morte* dès que le baril entamera sa chute. Les PJ verront leur bombe tomber si lentement que s'ils décident de traîner dans les parages, l'explosion leur fera certainement davantage de mal qu'à autrui.

Les PJ ne pourront utiliser un arc ou une arbalète sans agrandir un trou dans le vitrail. Ils peuvent utiliser un sort comme *projectile magique* mais une attaque serait imprudente. Espérons que les personnages décideront de rentrer à Corvis et de rapporter tout ce qu'ils ont vu !



La nuit la plus longue



Résumé : le festival le plus chahuteur de l'année a commencé à Corvis, mais des centaines de morts-vivants sortent de la ville souterraine au plus fort de la fête ! Les PJ doivent se frayer un chemin dans les rues chaotiques jusqu'à l'église de Morrow, puis se mêler des affaires d'Alexia et d'Oberen.

La dernière partie de cette aventure est l'attaque chaotique lancée contre la ville. Aidée d'une armée de squelettes et de quatre sorcières réanimées, Alexia va tenter de dérober le cadavre de sa mère (et l'épée magique Witchfire), qui se trouve dans l'église de Morrow. Pour causer le plus de dégâts et de panique possibles, elle a prévu de déclencher son attaque lors du festival de la nuit la plus longue, moment de réjouissances et d'excès où les rues sont pleines de fêtards. Pendant le festival de la nuit la plus longue, les rues seront pleines de gens en proie à la panique. Les esclaves et zombies des marais surgiront des égouts dans toute la ville. Ils se dirigeront vers l'église et hacheront tout ceux qui se dresseront en travers de leur chemin.

Lors de cette attaque, Alexia va disposer d'un allié qu'elle ne connaît pas - le mystérieux magicien Oberen. Il l'a laissée agir et attaquer l'église afin de profiter du désordre pour s'emparer de Witchfire. Il se moque éperdument du cadavre de Lexaria Ciannor, la dernière sorcière.

La nuit la plus longue sera mouvementée et certainement pas linéaire. Avec un tel chaos, nul ne pourrait dire ce que feront les PJ. Le maître de jeu ne doit rien leur refuser, les laisser sauver des orphelins ou faire ce qui leur vient à l'esprit. Toutefois, s'ils oublient la cinquième sorcière et Witchfire qui sont enterrées à l'église, il vous faudra le leur rappeler pour qu'ils ne ratent rien du grand final. Une visite des acolytes du père Dumas est une suggestion parmi d'autres.

Préparation de la bataille

Quand le groupe reviendra à Corvis, il lui faudra s'entretenir avec le capitaine Helstrom. Si les PJ s'adressent à un garde ou à un fonctionnaire de la ville, on leur rira au nez. S'ils se rendent au palais de justice, ils y trouveront des gardes capables de les conduire jusqu'à Helstrom, comme promis. Si jusqu'ici, ils avaient réussi à éviter Helstrom, celui-ci les retrouvera dès leur retour en ville. S'ils ne prennent même pas la peine de revenir en ville, Helstrom et ses hommes remonteront leur trace pour obtenir le fin mot de l'histoire.

Helstrom attend les personnages dans une taverne miteuse située sur les quais, *L'Étoile Filante*. C'est un lieu sale et bruyant, certainement le dernier endroit de la ville où on songerait à venir chercher le capitaine. Il cuisinera les PJ sur tout ce qu'ils ont vu à fort Rhyker. Au début, il fera mine de ne pas croire à cette histoire d'armée de morts-vivants mais si les PJ insistent et semblent sincères, il leur prêtera crédit. S'ils ont pensé à emporter des os parcourus de glyphes, leur histoire aura davantage de poids.

Helstrom partira du principe que l'armée d'esclaves marche sur la ville. Si les PJ ont une autre théorie, il les écoutera mais son instinct lui dira que la ville va être attaquée. Il utilisera les forces à disposition pour protéger les citoyens sans défense faisant la fête au moment de la venue des morts-vivants. Malheureusement, il n'a pas l'autorité nécessaire pour prendre le commandement de tout le guet de la ville et les politiciens qui l'ont n'entendent pas ses appels à l'aide. Tout laisse à penser que la douzaine d'hommes de Helstrom et les personnages constitueront la ligne de front pour la bataille à venir !

Selon ce que les personnages ont vu et ce qu'ils savent du terrain séparant Corvis de fort Rhyker, les attaquants seront là dans cinq heures. Si le groupe a réussi à détruire le pont-levis, Helstrom

estimera que cela leur donne trois heures de plus car l'armée de squelettes va devoir contourner la gorge qui protège fort Rhyker. Dans tous les cas, l'attaque aura lieu au plus fort du festival de la nuit la plus longue.

Les PJ peuvent donc exploiter leur avance comme ils l'entendent. Il leur est possible de se reposer, d'affûter leurs armes et de mémoriser des sorts. Ils peuvent aussi sortir dans les rues et prévenir les gens de l'imminence de l'attaque. Ils peuvent adresser un appel à l'aide (inutile) aux autorités de la ville - ou même retourner dans la forêt et poser des pièges destinés à l'armée en marche. Laissez-les tenter l'impossible. S'il apprécie leurs plans, Helstrom leur apportera son soutien en leur fournissant 1D4 de ses hommes. Il leur fera sans doute don d'un ou deux autres barils d'explosifs.

Si les PJ font montre d'une grande ingéniosité, ils pourront neutraliser une grande partie des forces ennemies. Il n'y a aucun mal à leur offrir une victoire limitée. Le tout est que celle-ci ne soit pas totale ou aisément acquise. L'armée est bien trop vaste pour être entièrement défaite par des personnages de bas niveau, et une grande partie de celle-ci parviendra jusqu'à Corvis.

La nuit la plus longue débute

Les PJ s'attendront certainement à voir l'armée de morts-vivants d'Alexia marcher tout droit sur les portes de la ville. Malheureusement, cela ne sera pas le cas. En fait, sa horde de morts-vivants va passer par la ville souterraine de Corvis. Il existe de nombreuses entrées cachées hors de l'enceinte de la ville - Alexia les recense depuis des mois et c'est par là qu'elle compte faire passer ses troupes. Nombre de morts-vivants entreront également dans la ville par les rivières, grimpant ensuite jusqu'aux rues. Si les personnages se préparent à une gigantesque bataille aux portes de la ville, ils vont être grandement déçus.

Le plan d'Alexia est de se servir de ses troupes pour semer la panique en ville. Elle profitera du chaos pour se rendre à l'église et dérober le cadavre de sa mère - ainsi que la



puissante épée Witchfire. Elle sera accompagnée d'une partie de ses plus puissantes créations, ainsi que des quatre sorcières zombies qu'elle a déjà " sauvées ". Son but est de voler Witchfire, de fuir, puis de l'utiliser pour ramener à la vie les sorcières. Évidemment, Vahn Oberen veut également l'épée. Il fera une apparition à l'église pour tenter de s'emparer de l'épée au dernier moment.

Il n'est pas important que le maître de jeu garde trace de tous les morts-vivants qui ont envahi Corvis. En fait, l'objectif est de s'attacher aux événements qui touchent de près les PJ et ceux qui se déroulent à l'église. L'attaque sera lancée contre l'église environ une heure après le début de l'invasion. Toutefois, le maître de jeu peut modifier la chronologie des événements comme bon lui semble.

Vous trouverez ci-dessous la description du début de l'attaque ainsi que quelques scènes que le maître de jeu peut exploiter lors de l'invasion. Laissez les PJ participer à toute scène qui attire leur attention. Récompensez les PJ avec des PX s'ils aident les citoyens - 50 à 100 PX par PJ et par incident, plus des PX pour les monstres anéantis. Les caractéristiques des morts-vivants figurent dans l'appendice A.

Alors que vous commencez à vous demander s'il va se passer quelque chose cette nuit, vous entendez des hurlements par-dessus les rires qui emplissent les rues. La foule qui vous entoure est soudainement frappée d'un grand silence... et les fêtards se mettent à courir en tout sens, en proie à la plus grande panique, dans l'espoir d'échapper à une menace que vous ne pouvez discerner. Alors que la foule se disperse, vous distinguez plusieurs formes squelettiques sortir du brouillard et avancer lentement dans votre direction !

Mettez vos PJ en train à l'aide de 1D4 guerriers esclaves. Puis laissez-les agir à leur guise. Mais n'oubliez pas d'utiliser les scènes qui suivent pour leur mettre la pression et entretenir leur intérêt.

- Un carrosse lancé à toute allure dévale une rue étroite, fonçant sur les PJ. Les chevaux se sont emballés et le corps du cocher a été jeté sur le toit. Un esclave s'est emparé des rênes et force les chevaux à aller de l'avant ! Deux autres esclaves qui s'y sont accrochés se font rouler dessus et piétiner par les chevaux. Tout PJ qui ne réussit pas un jet de Réflexes DD 12 subira 1D4 points de dégâts et se fera renverser au passage de l'attelage.

- Une douzaine de défunts citoyens, vêtus de leur costume, flottent à la surface d'un canal. Plusieurs autres corps sont attachés de manière à constituer un radeau de fortune. Deux esclaves y sont perchés. L'un d'eux fait avancer cette singulière embarcation à l'aide d'une longue perche. L'autre est à l'avant, regardant le brouillard. Tous deux sont vêtus d'un costume qu'ils ont volé.

- Dans le port, un gros navire marchand dérive en proie aux flammes. Sur le pont, une douzaine s'esclaves se battent contre le reste de l'équipage qui ne va pas faire long feu. Le groupe entend les cris d'autres membres d'équipage, manifestement enfermés dans la cale livrée aux flammes. 1D10+10 minutes plus tard, le navire en feu atteindra les quais, qui s'embraseront également. Quelques minutes plus tard, le navire incendié coulera.

- Un petit navire de guerre battant pavillon du roi Raelthorne le Jeune mouille à une centaine de mètres des quais. L'équipage est en train de charger les canons. Au moment où les PJ observent la scène, l'équipage se met à tirer sur la ville. Un pont de marbre et de granit sur lequel se trouvent douze morts-vivants est réduit en poussière et les débris pleuvent dans les rues. Tout personnage prit dans cette pluie de débris subit 1D8 points de dégâts (jet de Réflexes DD 10 pour réduire les dégâts de moitié). Si un PJ réussit un jet de Détection DD 12, il remarquera 1D4 esclaves grimper sur l'embarcation par la chaîne de l'ancre. Les membres d'équipage ne les ont pas vus. Sans aide, ils seront peut-être surpris. Les esclaves prendront alors le contrôle des canons !

La nuit la plus longue

Les citoyens de Corvis ont fait de l'éclipse de lune régulière du royaume un prétexte à faire la fête. Le festival de la nuit la plus longue voit tous les citoyens se déguiser et descendre dans les rues. C'est la seule journée de l'année où les mendiants côtoient les magistrats, où chacun se lâche, caché derrière son masque. Cette année, la fête va être gâchée par une armée de cinq cents morts-vivants qui vont causer autant de dégâts que possible.

- Les PJ entendent des cris de femmes non loin. S'ils y prêtent attention, ils découvriront quatre femmes de la haute société, vêtues de robes et de masques de bon goût, piégées dans un cul-de-sac. Un zombie des marais les y a acculées. Elles se défendent à l'aide de leurs ombrelles et dagues d'apparat, mais elles seront rapidement dépassées et tuées. Si l'une des femmes est abattue avant que les PJ n'interviennent, elle deviendra un zombie des marais au bout de 1D4 minutes.

- Poussant un sifflement de vapeur, émettant un grincement métallique et ébranlant le sol, un automate à vapeur de l'armée haut de trois mètres apparaît au détour d'une rue. Derrière lui se trouvent quatre hommes du guet. L'automate à vapeur porte un gigantesque marteau et un bouclier. Les gardes hurlent : " Place ! Dégagez la rue ! " Plus tard, les PJ revoient l'automate à vapeur mais les gardes ont disparu. Deux guerriers esclaves portant les casques des gardes ont grimpé sur le dos de l'automate qu'ils martèlent de leur épée sans lui infliger le moindre dommage. L'automate à vapeur avance lentement, sans tenir compte des esclaves et des PJ. Il cherche l'un des gardes desquels il relève. Il vaincra facilement tout adversaire qui lui barrera la route. Mais il manquera également de combustible dans une demi-heure. Si les PJ le croisent de nouveau, immobile, ils pourront le ravitailler, pourvu qu'ils trouvent du charbon et qu'ils parviennent à ouvrir la trappe où l'introduire.

- Les PJ remarquent trois vieillards bien habillés. Il s'agit manifestement de puissants magiciens. Quand ils voient des morts-vivants, ils les anéantissent à l'aide de divers sortilèges. Ils se servent également de leurs pouvoirs pour éteindre les incendies.

Malgré le tragique de la situation, ils semblent s'amuser, hurlant de rire à chaque fois qu'ils réduisent un envahisseur en cendres. Si les PJ s'adressent à eux, les magiciens leur remettront deux fioles en verre. Quand on les lance dans un feu, la potion qu'elles renferment éteint totalement les flammes. La potion est très puissante et est capable d'éteindre sur-le-champ un gros incendie. Par contre, il faut les utiliser dans les 1D4 heures. Ces hommes sont de l'Ordre Fraternel de Magie - il s'agit là d'une bonne alternative pour présenter les PJ à cette puissante guilde.

- Un groupe de 2 à 4 humains pille les boutiques. Les scélérats ont un chariot rempli de biens volés. Ils ignoreront les PJ, sauf si ceux-ci font mine de vouloir les arrêter. Si un combat éclate, les pillards fuiront plutôt que de combattre à mort. (Servez-vous des bandits de l'appendice B.) Si les PJ décident de conserver le chariot, les gardes qu'ils croiseront tenteront de les arrêter.

- Alors que les PJ progressent dans les rues, ils sont attaqués par des archers dissimulés. Ils comprendront rapidement qu'une poignée d'envahisseurs s'est emparée d'un pont surplombant la ville. Deux guerriers esclaves situés de chaque côté du pont en protègent quatre de plus qui se servent d'arcs longs. Chaque archer dispose d'un carquois de flèches, qu'ils tirent sur les gens au hasard. S'ils le souhaitent, les PJ peuvent monter jusqu'au pont en 1D6 minutes. Dans ce cas, ils feront face à un nouveau barrage de flèches. S'ils quittent la zone, ils passeront par au moins un autre barrage d'archers.

L'église

La panique semée dans la ville n'est que la toile de fond du grand final de l'aventure - qui se déroule à l'église. Alexia y a fait son entrée, protégée par les plus coriaces de ses créations. Vahn Oberen y entre également en scène dans l'espoir de s'emparer de l'épée Witchfire qui se trouve dans la tombe de la mère d'Alexia. Ils ne vont pas tarder à s'affronter et les PJ seront pris au milieu ! Si les PJ ne manifestent pas l'envie de se rendre à l'église, l'un des acolytes du père Dumas les abordera. Il leur demandera alors d'aller à l'église - car le père a besoin de leur aide pour la défendre.

Le père Dumas surveille les environs de l'église au moment où vous arrivez. Il a revêtu son armure et n'est plus le même homme. Ceux qui menacent ses ouailles lui ont redonné vigueur. " J'ai besoin de votre aide, dit-il. Si vous pouviez tenir ce pont, mes garçons et moi pourrions nous charger des autres. Nous ne laisserons pas rentrer ces crânes d'os ici ! "

Une fois les PJ en place, faites monter la pression. Il leur faudra combattre deux à quatre vagues de morts-vivants avant le grand final. Variez la composition et le rythme des attaques pour garder les PJ sous pression. Souvenez-vous que le but n'est pas de tuer le groupe mais de le faire suer.

Si les PJ ont des ennuis, le père Dumas peut leur donner un coup de main en repoussant les morts-vivants, en les soignant ou en lançant quelque autre sort. Sur place se trouvent aussi deux prêtres de niveau 1 - qui sont des acolytes du père Dumas. Ils soigneront les personnages si nécessaire, et tenteront de renvoyer les morts vivants. S'ils étaient tués, cela soulignerait le tragique de la situation.

Voici comment l'armée d'esclaves va attaquer :

- Des navires et radeaux pleins d'esclaves feront route jusqu'aux ponts et lanceront des grappins pour monter.
- Des unités de six esclaves (cinq guerriers plus un lieutenant) feront directement route vers les ponts, droit sur les PJ.
- De l'autre côté du pont, une escouade d'esclaves va installer un canon, une baliste ou quelque autre engin de siège. Les PJ devront les charger avant qu'ils n'aient fini, sans quoi ils auront de gros soucis.
- Une escouade d'esclaves guidera un groupe de zombies des marais en direction de la position des PJ. Il y a peu, ces zombies



étaient encore des citoyens de Corvis, mais ils furent tués par d'autres zombies et devinrent eux-mêmes des morts-vivants. L'impact sera d'autant plus grand si les PJ reconnaissent quelqu'un dans cette macabre meute.

La confrontation

Rapidement, Alexia et Oberen feront leur apparition et s'affronteront. Au maître de jeu de faire comprendre aux PJ qu'ils ont un rôle important à jouer dans les événements à venir, sans les laisser faire n'importe quoi et se faire tuer.

Alors que la bataille se poursuit, vous remarquez que l'église est rapidement encerclée. Il y a des centaines d'ennemis et il en arrive toujours plus. Soudainement, sans un bruit, l'armée de squelettes se met à marcher sur l'église. Ils ne se dirigent pas vers les ponts - non, ils s'enfoncent dans les flots. Alors que vous observez, l'armée de morts-vivants disparaît sous l'eau, puis reparaît quelques instants plus tard aux pieds du mur d'enceinte de l'église. Davantage de squelettes se jettent à l'eau et commencent à escalader leurs camarades... jusqu'à ce qu'une grosse pile de squelettes soit constituée et qu'ils débordent par-dessus le mur, tombant dans la cour.

Pour chaque esclave que les PJ renvoient ou anéantissent, un autre prend sa place. Il est clair qu'ils seront bientôt des dizaines à entrer. Heureusement, les envahisseurs ignorent les PJ et PNJ. Ils marchent droit sur la tombe de la cinquième des sorcières de Corvis - Lexaria Ciannor, la mère d'Alexia. Le monument sinistre en granit se dresse à l'entrée de l'église, rappel que nul ne tolérera plus la sorcellerie dans la communauté. C'est à deux pas de l'endroit où se tiennent les PJ. Les morts-vivants l'encerclent et se tiennent au garde-à-vous, sans vraiment s'occuper des PJ, du père Dumas ou des acolytes.

Un instant plus tard, Alexia et les quatre sorcières de Corvis sortent de l'obscurité, passent au-dessus de la tête de chacun et se posent près de la tombe. D'un seul mouvement, les esclaves s'agenouillent. Alexia et ses compagnes entourent la tombe et font des incantations. Elles tentent de briser les enchantements vieux de dix années qui scellèrent la tombe, afin de sauver la cinquième et dernière sorcière, la mère d'Alexia. Alexia compte également mettre la main sur l'épée magique Witchfire qui y est aussi enfermée.

Après quelques gestes et psalmodies (correspondant à une puissante *dissipation de la magie*), la tombe s'ouvrira en émettant un craquement et une lueur violette. La mère d'Alexia, encore enveloppée dans son linceul blanc, sortira de la tombe en flottant et se posera dans les bras de ses quatre sœurs. Alexia mettra la main dans la tombe et en sortira Witchfire. Son cri de victoire donne la chair de poule. Les PJ ne pourront rien faire pour arrêter l'incantation. Les flèches seront détournées et les esclaves les empêcheront d'approcher. À ce moment-là, ce ne seront plus que des spectateurs impuissants. Alexia brandira l'épée de triomphe alors que les quatre sorcières s'envoleront avec le corps de leur défunte sœur.

C'est là qu'Oberen fera son apparition. Un plan vieux de plusieurs années est sur le point de porter ses fruits et Witchfire sera bientôt sienne - du moins l'espère-t-il.

En un éclair de lumière bleue, un magicien apparaît derrière Alexia et lui plante un poignard dans le dos ! Witchfire tombe des mains d'Alexia, sur la tête de squelettes agenouillés puis rebondit sur les pavés - dans votre direction. L'épée mythique se trouve à une dizaine de pas de distance. Le père Dumas hurle : " Prenez l'épée ! "

Le mystérieux intrus qui s'en est pris à Alexia est emporté par une marée de morts-vivants. Dans la confusion qui s'ensuit, vous le perdez de vue.



Alexia s'approche de vous. Pâle et chancelante en raison de sa blessure, elle n'en sourit pas moins, fend la main dans votre direction et dit : " Donnez-moi l'épée. Je dois achever ce que j'ai commencé. Ne le comprenez-vous donc pas ? " Un sang éclatant commence à souiller sa robe blanche. " Donnez-moi cette épée et j'accorderai le repos à tous ces vieux ossements. C'est ce que vous voulez, non ? "

Derrière Alexia, vous voyez un éclair de lumière, entendez un grondement semblable à celui du tonnerre, puis distinguez un nuage de fumée à l'endroit même où son agresseur fut emporté par les squelettes. D'un pas lent, il émerge du cercle d'os brisés. " Ne l'écoutez pas, mes amis, dit-il. Souhaitez-vous vraiment lui remettre ce qu'elle veut ? Regardez ce qu'elle a fait ! " Il fait un geste en direction de l'armée de squelettes et de la silhouette de Corvis. " Je suis ici pour protéger Corvis alors qu'elle veut la détruire. Donnez-moi l'épée. "

Le groupe fait maintenant face à un dilemme terrible. Alexia et Oberen répondront brièvement au groupe si on leur pose des questions, mais leur patience est limitée. Chacun exige l'épée. L'armée d'esclaves attend en silence. Le père Dumas approche le groupe mais Alexia lui fait signe de rester à l'écart.

Si le groupe remet Witchfire à Alexia, elle respectera sa promesse. Elle fera un geste et tous les esclaves s'écrouleront, totalement inertes. Ensuite, elle tirera sa révérence et disparaîtra vers des horizons inconnus.

Si les PJ choisissent Oberen, les esclaves d'Alexia se jetteront immédiatement sur lui. Il attaquera sauvagement les esclaves à l'aide de Witchfire et de sorts, mais les morts-vivants auront raison de lui. Ayant déjà épuisé une grande partie de sa magie et étant attaqué par des douzaines d'esclaves, Oberen s'écroulera en jurant. Alexia prendra l'épée de ses mains, jettera un regard sinistre aux PJ, puis usera de *téléportation*. Un instant plus tard, tous les esclaves s'effondreront, anéantis. Oberen aura également disparu, mais les PJ trouveront à sa place un petit médaillon arborant l'icône d'un œil surmontant un éclair - ce même œil qui était tatoué sur la main des assassins rencontrés plus tôt.

Conclusion

Alexia a recouvré l'épée et disparu pour une destination inconnue dans le but de réanimer sa mère et de se venger d'Oberen (le détail de ses projets apparaîtra dans le tome II de cette trilogie.) Le père Dumas est fou de chagrin que sa nièce soit devenue une telle scélérate, mais il remerciera les PJ pour les efforts qu'ils ont déployés. Oberen a perdu Witchfire et est furieux. Dès lors, il gardera un œil sur les PJ et fomentera un nouveau plan destiné à mettre la main sur l'épée. Le magistrat Borloch a réussi à survivre à la nuit la plus longue, même si sa précieuse demeure a été saccagée par les esclaves. Il apparaîtra également dans le tome II. Le capitaine Helstrom sait que les PJ sont des individus dignes de confiance et il continuera de travailler avec eux dans le futur.

Et les PJ ? Eh bien, ils ont eu droit à une présentation en règle de Corvis, la cité des fantômes. Le maître de jeu peut les occuper avec des missions secondaires jusqu'à ce qu'Alexia revienne dans le tome II de la trilogie Witchfire. Il leur est possible de travailler pour le capitaine Helstrom, de s'intéresser de plus près à la pègre locale ou d'explorer les vieilles ruines d'Orgoth du marais. Ils pourront même croiser le chemin de Voorie, l'infâme monstre des marais, ou partir à la recherche de la mine perdue d'Orven. Les occasions d'aventures sont nombreuses dans les Royaumes d'Acier !



Appendices





Appendices A : Monstres



Calmar des marais

Les calmars des marais sont rares et ne vivent que dans les alentours de Corvis. Ils ont la même apparence que leurs cousins marins mais peuvent mesurer jusqu'à trois mètres de long - sans compter les tentacules. À l'instar des calmars de mer, ils sont dotés de deux tentacules très longs équipés de grosses ventouses en leur extrémité. Ces tentacules font 150% de la longueur du corps. Les huit autres tentacules font la même longueur que le corps. Tous sont garnis de puissantes ventouses cerclées de dents aiguisées. Les calmars des marais ont une capacité de camouflage, comme les octopodes, et peuvent changer de couleur en moins d'une seconde pour se fondre dans leur environnement.

Le calmar exploite ce camouflage pour ne pas se faire remarquer en attendant sa proie. Les jeunes calmars se nourrissent de poisson, mais aussi des reptiles et insectes que l'on trouve dans l'eau. Quand ils grandissent, ils se mettent à chasser des proies plus grosses - rats, oiseaux, daims voire bétail qui s'approche trop du bord de l'eau. Les créatures terrestres piégées sont entraînées sous l'eau et noyées, puis dévorées.

Petits, les calmars des marais constituent une curiosité - et un met délicieux. Cependant, les adultes sont très dangereux. Ils n'hésitent pas à attaquer les créatures de taille humaine qui entrent dans l'eau ou s'attardent près du bord.

Quand on les menace, les calmars des marais émettent un nuage noir irritant. Ils peuvent le faire trois fois par jour. Le nuage obscurcit l'eau et donc la vision, sur quatre fois la longueur de la créature. Elle pique aussi les yeux et provoque un malus de -4 en Constitution pendant 3D6 minutes, sauf si l'on réussit un jet de Vigueur DD 16. Selon les courants, l'encre reste durant une à vingt minutes.



Les glandes à encre sont très prisées (20 po). En effet, l'encre sert aux savants, magiciens, alchimistes et chefs aux goûts exotiques. En outre, les calmars des marais ont sous la peau 2D6 nodules bioluminescents que l'on peut revendre jusqu'à 5 po chacun à des alchimistes et magiciens. Les nodules luisent légèrement pendant 2D4 jours après la mort du calmar.

Ces créatures se sont bien adaptées aux marécages. Elles préfèrent rester dans les grands lacs et cours d'eau, mais on les trouve également dans les mares d'eau stagnantes des marais. Les érudits pensent qu'ils sont capables de ramper d'un corps d'eau à un autre, même si nul n'a jamais été témoin du phénomène.

Calmar des marais : TA G (animal) ; DV 2D10 ; Init +3 ; VD nage 9 ; CA 12 ; Att tentacule (+2, saisie) morsure (+2, 1d4) ; AS science de la saisie (1D2) ; JS Vig +0, Réf +2, Vol +0 ; For 16, Dex 13, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 6 ; AL N ; FP 2
Compétences : Déplacement silencieux +5, Discrétion +8
Trésors : glandes à encre (20 po), glandes luisantes (5 po)

Note : Le calmar ne peut mordre tant qu'il n'a pas saisi sa victime.

Cavewort

Le cavewort est une épaisse et gluante plaque de champignons qui pousse sur le plafond des cavernes et édifices abandonnés. Quand une créature à sang chaud s'aventure sous un cavewort, il laisse tomber de longs tentacules visqueux visant à piéger la proie. Les tentacules sont couverts d'enzymes digestifs et infligent des dégâts d'acide à tout ce qu'ils attrapent. La proie est digérée sur place, et seuls restent les os et autres déchets - avertissement valable pour tout explorateur.

Normalement, le cavewort survit en dressant des embuscades et en digérant les rongeurs et autres petits mammifères. Cependant, il ne fait pas la différence entre les petites proies aisément digestibles et les créatures plus grandes, capables de le blesser. Du coup, il n'hésite pas à attaquer les aventuriers qui s'approchent trop de lui. Trancher ou brûler les tentacules du cavewort permet de libérer la victime, mais cela ne tue pas le champignon si l'on ne s'en prend pas à la masse située au plafond.

En termes de jeu, infliger 50% de dégâts au cavewort détruit les tentacules, et les 50% de dégâts restants tuent la créature. Si un cavewort perd ses tentacules, ceux-ci se régénèrent en 1D4+7 jours, après quoi il est de nouveau opérationnel pour la chasse. Le champignon met 1D10+10 minutes à rétracter ses tentacules une fois ceux-ci tombés, sauf si la proie est tuée, auquel cas les tentacules pendront jusqu'au terme de la digestion (1 à 5 heures). Évidemment, le temps de digestion dépend de la taille de la proie.

Les caveworts grandissent par plant de 1,50 x 1,50 m, ou par colonies de 25 m². Une attaque correspond à une plaque de tentacules de 1,50 x 1,50 m. Un cavewort géant peut s'y livrer à de nombreuses reprises, mais une seule grappe de tentacules peut s'attaquer à une victime, à moins que celle-ci ne se déplace.

Une grande quantité de fumée calmera temporairement un cavewort. Les aventuriers devant traverser une caverne infestée allument le plus souvent un feu et enfument la créature. Au bout de quelques minutes, celle-ci est inerte pendant 2D6 minutes. En outre, une torche ou quelque autre source de chaleur agitée sous un cavewort le poussent parfois à laisser tomber ses tentacules (30% de chances).

Cavewort (1,50 x 1,50 m) : TA M (plante) ; DV 1D8+1 ; Init +2 ; VD 0 ; CA 12 ; Att tentacule acide (+2, 1d2) ; AS science de la saisie ; Part plante ; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0 ; For 10, Dex 10, Con 14, Int –, Sag 9, Cha 2 ; AL toujours N ; FP 1
Compétences : Détection +2, Discrétion +6

Trésors : 1/10ᵉ pièces ; 50% de biens ; 50% d'objets

Notes : le maître de jeu ne doit pas faire passer le facteur de puissance du cavewort au-delà de 2. Le plus gros cavewort possible, de 5 x 5 m, ne vaut pas douze fois le FP de base.

Chauve-souris rasoir

Bien que la plupart des chauves-souris soient d'inoffensifs animaux frugivores et insectivores, la chauve-souris rasoir est un dangereux prédateur. Chassant en meutes de trois à huit individus, ces volatiles assoiffés de sang sont capables de tuer de grosses proies. Violentes et intrépides, les chauves-souris rasoirs sont craintes et haïes.

Une chauve-souris rasoir adulte a un mètre vingt d'envergure. Le bout des ailes est doté de griffes acérées et la longue queue s'achève par une pointe aiguisée. Les chauves-souris rasoirs s'agglutinent autour de leur proie, les tailladent à l'aide de leurs griffes et les frappent de leur queue, jusqu'à ce que la victime s'effondre. Ensuite, elles se posent et se repaissent du cadavre. Elles aiment tout particulièrement les animaux d'élevage, comme les vaches et les moutons, et une invasion de chauves-souris rasoirs peut rapidement décimer un troupeau entier. D'ailleurs, elles peuvent aussi s'occuper de l'éleveur s'il est encore dehors au moment où la nuit tombe ! Souvent, on préfère mettre le feu à une grange envahie de chauves-souris rasoirs, car c'est plus sûr que de tenter de détruire la colonie.

Les chauves-souris rasoirs ont mauvais caractère. Elles tuent même les animaux qu'elles n'ont pas l'intention de manger, sans doute pour s'amuser. En outre, elles sont intrépides et s'en prennent à tous les humanoïdes, en particulier quand ils s'approchent de leur perchoir.

Les chauves-souris rasoirs ont une très mauvaise vue et se servent des ultrasons pour se déplacer. À l'instar de toutes les chauves-souris, elles sont totalement à l'aise dans le noir. Détail intéressant, la pointe de leur queue est assez précieuse - un fabricant de flèches peut en faire un trait +1 non magique.

Chauve-souris rasoir : TA P (animal) ; DV 1D10 ; Init +3 ; VD 3, vol 12 ; CA 14 ; Att queue (+2, 1d4) ; Part aveugle ; JS Vig +0, Réf +2, Vol +0 ; For 10, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 11, Cha 10 ; AL N ; FP _
Compétences : Détection +2, Discrétion +6
Trésors : Aucun

Constricteur des marécages

Les constricteurs des marécages sont d'un brun verdâtre boueux et se fondent parfaitement bien dans le décor de la forêt. Normalement, ces reptiles restent à l'écart des humains mais on a déjà entendu parler d'attaques contre des enfants et individus s'étant approchés d'un nid. Les œufs sont un met délicat et vont chercher dans les 1D4 po pièce selon l'acheteur et leur qualité.

Quand le serpent mord, il tente de s'enrouler autour de sa proie pour l'étouffer (veuillez noter que la science de la saisie ne fonctionne que face à des créatures plus petites que le constricteur).

Constricteur des marécages : TA M (animal) ; DV 1D8+1 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 13 ; Att morsure (+2, 1d4) ; AS science de la saisie, constriction (1D2) ; Part odorat ; JS Vig +0, Réf +2, Vol +0 ; For 11, Dex 14, Con 11, Int 1, Sag 10, Cha 2 ; AL toujours N ; FP _
Compétences : Déplacement silencieux +8, Discrétion +7
Trésors : aucun

Esclave

Les esclaves regroupent tout un éventail de morts-vivants. Mais tous ont un point commun - la façon dont ils furent créés. Pour créer un esclave, le nécromant doit rassembler les différentes parties du corps et les enchanter, traçant des glyphes sur les vieux os et la peau en putréfaction. Un simple garde squelette n'aura que les glyphes les plus simples, alors que le chef-d'œuvre d'un nécromant sera couvert de la tête aux pieds de tatouages mystérieux porteurs de pouvoirs terribles. Ce sont les glyphes qui déterminent les pouvoirs de l'esclave. Le corps n'a pas véritablement d'incidence. Un esclave " frais " n'est pas plus efficace qu'un autre créé à partir de vieux ossements.

Il existe des familles de glyphes qui déterminent l'intelligence de l'esclave, sa force, ses talents de combattant, sa résistance à la capacité de renvoi des morts-vivants des prêtres, etc. Un



nécromant de talent est capable de déterminer la puissance de l'esclave en observant simplement les runes qui recouvrent ses vieux os. Il est possible d'étudier les glyphes dessinés sur un ennemi vaincu et de les ajouter à sa bibliothèque. Poser un glyphe sur un esclave revient à créer un objet magique. Cela prend beaucoup de temps et coûte des PX.

Malgré leur singulière méthode de création, les esclaves n'en restent pas moins des morts-vivants, soumis aux mêmes règles que les autres. On peut les renvoyer ou les intimider, comme c'est le cas pour n'importe quel mort-vivant. La puissance des runes détermine la difficulté avec laquelle on les renvoie ou anéantit - pas la forme du corps.
Dans cette aventure, apparaissent quatre types d'esclaves : les esclaves, les esclaves animés, les guerriers esclaves et les lieutenants esclaves. Notez que les caractéristiques présentées ci-dessous sont génériques mais modifiables. Un autre nécromant leur conférera davantage d'intelligence ou de rapidité - les esclaves correspondent au nécromancien qui les crée.

- Les esclaves animés sont les plus simples des esclaves. Ils ressemblent à des zombies si les matériaux sont frais, ou à des squelettes dans le cas de vieux os. Ils perçoivent à peine le monde qui les entoure et toute la haine que les morts-vivants éprouvent pour les vivants les anime. Les esclaves animés ne comprennent pas les ordres qu'on leur donne et ne savent rien faire - ils se contentent d'errer, attaquant les vivants quand ils croisent leur chemin. Les nécromanciens de talent utilisent rarement des esclaves aussi grossiers.
- Les esclaves sont un peu mieux que les esclaves animés. Automates quasi stupides, les esclaves saisissent les ordres simples, qu'ils suivent à la lettre. Ils ne sont guère conscients du monde qui

les entoure et sont incapables de faire la différence entre deux êtres.

• Les guerriers esclaves constituent les troupes de combat de base. Ils ne sont pas très malins mais tout de même plus intelligents que les esclaves. Ils sont conscients du monde qui les entoure, peuvent faire des plans simples et œuvrer ensemble pour les mettre à exécution. Les guerriers esclaves communiquent en sifflant, en claquant des dents et en faisant des gestes lents. Les vivants comprennent rarement la langue des esclaves.

• Les lieutenants esclaves sont les plus intelligents et les plus forts des esclaves de cette aventure. En gros, ce sont des guerriers dotés de plus de dés de vie et d'une meilleure intelligence. Ils parlent le langage des esclaves et la plupart connaissent quelques phrases en commun.

Veuillez noter qu'il est impossible de raisonner ou de discuter avec des esclaves. Ils suivent les instructions de leur créateur à la lettre, même si cela doit causer leur anéantissement.

Esclave animé : TA M (mort-vivant) ; DV _D12 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 12 ; Att morsure (+1, 1d4) ; Part mort-vivant ; JS Vig +0, Réf +2, Vol +2 ; For 10, Dex 10, Con –, Int 2, Sag 10, Cha 4 ; AL NM ; FP _
Compétences : Détection +3, Perception auditive +3
Trésor : aucun
Comportement : les esclaves animés attaquent la créature vivante la plus proche jusqu'à leur destruction.

Esclave : TA M (mort-vivant) ; DV _D12 ; Init N/A ; VD 6 ; CA 12 ; Att N/A ; Part mort-vivant ; JS Vig +0, Réf +0, Vol +2 ; For 10, Dex 10, Con –, Int –, Sag 10, Cha 4 ; AL N ; FP _
Compétences et dons : aucun
Trésor : aucun
Comportement : les esclaves suivent les ordres de leur créateur. Il doit s'agir de tâches simples comme " Mets tous ces os dans ce chariot. " Ils sont incapables de se battre, de communiquer ou d'émettre un jugement.
Guerrier esclave : TA M (mort-vivant) ; DV 1D12 ; Init +1 ; VD 9 ; CA 12 (+2 naturel, plus armure éventuelle) ; Att arme (+1, selon arme) ; Part mort-vivant, +2 résistance contre le renvoi ; JS Vig +0, Réf +1, Vol +2 ; For 10, Dex 12, Con –, Int 6, Sag 10, Cha 6 ; AL NM ; FP _
Compétences : Déplacement silencieux +5, Détection +3, Discrétion +4, Escalade +5, Perception auditive +3
Trésor : aucun
Comportement : les guerriers esclaves suivent les ordres de leur créateur. Ces créatures sont capables de résoudre des problèmes simples, d'émettre un jugement, de communiquer et de travailler en équipe. Un groupe de guerriers esclaves est généralement accompagné d'un lieutenant esclave.

Lieutenant esclave : TA M (mort-vivant) ; DV 2D12 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 12 (+2 naturel, plus armure éventuelle) ; Att arme (+2, selon arme +1 en raison de la Force) ; Part mort-vivant, +2 résistance contre le renvoi ; JS Vig +0, Réf +1, Vol +2 ; For 12, Dex 12, Con –, Int 9, Sag 10, Cha 8 ; AL NM ; FP 1
Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +3, Discrétion +6, Escalade +6, Fouille +3, Maîtrise des cordes +4, Perception auditive +3
Trésor : aucun
Comportement : les lieutenants esclaves sont relativement intelligents et capables de suivre des ordres complexes émanant de leur créateur. Ils se trouvent généralement à la tête d'un certain nombre de guerriers esclaves.

Gobber des marais

La forêt du Veuf abrite une espèce goblinoïde particulièrement méchante, que les marécageux appellent les gobbers des marais. À l'instar de tous les gobbers, ils préfèrent éviter les combats en règle mais tendent parfois des embûches aux voyageurs, généralement au plus fort de l'hiver. Une embuscade de gobbers des marais inclut presque toujours quelque piège. Une volée de dards suit alors, puis les gobbers chargent, armés de grossières dagues en os. Les membres les plus importants d'une tribu ont toujours une arme en métal.

Les gobbers des marais n'attaquent presque jamais les groupes comptant plus de dix adversaires, sauf si leur nombre est vraiment conséquent. En général, leur objectif est de surprendre l'ennemi, et de décamper en emportant de la nourriture et des objets de valeur. Ils ne combattent à mort que lorsqu'ils n'ont pas d'autre choix. Ils vivent en petites tribus nomades d'une quarantaine d'individus au mieux et ne peuvent se permettre de perdre tous leurs guerriers lors d'une attaque maladroite.

Les gobbers des marais ont une peau lisse et grasse. Ils sont capables de changer de couleur comme le fait un caméléon. Pour tirer le meilleur parti de cette faculté, ils ne portent que des lambeaux de vêtements. Le pied léger, ils sont capables de se déplacer dans le plus grand silence dans les pires marécages. Comme si cela ne suffisait pas, ils sont aussi capables de concevoir des machines primitives et des mélanges alchimiques avec lesquels ils produisent une épaisse fumée blanche. Ils se servent de ces soufflets à fumée pour créer d'épaisses nappes de brouillard qui les cachent davantage lors de leurs attaques. Les personnages expérimentés peuvent sentir l'odeur subtile de la fumée des gobbers des marais en réussissant un jet de Connaissances (locale) DD 12. Si le personnage l'emporte, le groupe n'est pas surpris dans le cas d'une embuscade.

Dans la forêt du Veuf, il existe une tribu de gobbers des marais qui entretient des relations commerciales avec les humains vivant dans les environs. Près de l'arbre du Pendu, il existe une grosse pierre plate où ils échangent parfois leurs biens. Les humains laissent de la nourriture ou des outils sur la pierre. Le lendemain, ils trouvent de belles peaux que leur donnent les gobbers en échange. Toutefois, les gobbers n'approchent pas la pierre quand il y a des humains dans les environs.

Gobber des marais : TA P (goblinoïde) ; DV 1D8 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 13 ; Att dague (+1, 1d4) ou dard (+2, 1d4) ; JS Vig +1, Réf +1, Vol +0 ; For 10, Dex 13, Con 13, Int 7, Sag 11, Cha 8 ; AL N ; FP _
Compétences et dons : Déplacement silencieux +3, Discrétion +3, Course
Trésors : standard

Gorax

Le gorax est un cousin lointain de l'ogre. D'ailleurs, il fait de ce dernier un être raffiné. Idiote et hostile, cette créature s'établit dans des trous humides et froids, ne sortant que pour chasser. Les gorax se servent souvent d'outils grossiers pour creuser leur tanière mais au combat, ils ne comptent que sur leurs griffes puissantes. Ils ne parlent pas mais connaissent parfois un ou deux mots de commun.



Le gorax typique conserve des babioles brillantes, un peu comme la pie et le furet. Il cache toujours ses trésors quelque part dans son repaire, qui incluent des pièces, gemmes et armes. Au printemps, le gorax mâle tente de séduire une femelle en lui offrant ces objets brillants, ce qui serait adorable si cette créature n'était pas aussi hideuse et violente. Un gorax qui perd son trésor (à cause d'un aventurier malintentionné par exemple) gémira pendant plusieurs heures - ce qui laisse le temps de débarrasser le plancher !

Un individu qui croise le chemin d'un gorax a tout intérêt à lui lancer une poignée de pièces ou autres objets brillants et à fuir. Si le gorax rate un jet de Volonté DD 8, ces objets lui feront oublier la présence de l'intrus. Veuillez noter que si le combat est déjà commencé, ou si des petits se trouvent tout près, cette tactique est inutile et le gorax combattra jusqu'à la mort.
Les dresseurs les plus doués apprivoisent parfois un jeune gorax et lui apprennent à se servir d'une arme simple. Toutefois, il est vraiment difficile de les dresser. L'armée n'en compte pas plus qu'une poignée aujourd'hui, car ils ont la fâcheuse tendance de s'emporter sous la pression - il y a 5% de chances que la créature devienne folle de terreur et de douleur chaque fois qu'elle subit des dégâts alors qu'elle a moins de la moitié de ses points de vie. Un gorax ainsi enragé s'en prendra à la créature vivante la plus proche.

Gorax : TA G (géant) ; DV 3D8+3 ; Init +2 ; VD 9 ; CA 13 ; Att griffes (+4, 1d6+4) ; JS Vig +2, Réf -1, Vol +0 ; For 18, Dex 8, Con 14, Int 5, Sag 10, Cha 5 ; AL généralement NM ; FP 2
Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +2, Course
Trésors : 1D4 gemmes, 100% de chances

Rats du diable

Ces repoussantes créatures ressemblent à un croisement entre un rat et un gros singe. Elles arrivent à la taille d'un humain et une rangée d'épines acérées parcourt leur colonne vertébrale. Elles ne sont guère intelligentes, n'attaquent qu'à l'aide de leurs énormes crocs jaunes et ne manipulent aucun outil. Les rats du diable se déplacent généralement par meutes de cinq à vingt individus. On les trouve parfois dans la ville souterraine de Corvis et ce sont d'excellents nageurs.



Si la moitié des rats d'une meute sont tués, les survivants ont 25% de chances de fuir à chaque round de combat suivant. Dans ce cas, ils ont 75% de chances de revenir pour attaquer de nouveau dans les 1D10+10 minutes suivantes s'ils retrouvent leurs adversaires.

Rat du diable : TA P (animal) ; DV _D10 ; Init +2 ; VD 12, nage 6 ; CA 12 ; Att morsure (+2, 1d4) ; Part odorat ; JS Vig +1, Réf +2, Vol +0 ; For 10, Dex 14, Con 12, Int 3, Sag 11, Cha 4 ; AL toujours NM ; FP _
Compétences : Déplacement silencieux +5, Discrétion +5
Trésors : standard

Sanglier pygmée

Ces animaux solitaires ont acquis une grande réputation en raison de leur méchanceté. Ils s'en prennent aux groupes de toutes tailles dès qu'ils se sentent un tantinet menacés. Heureusement, les sangliers que l'on trouve dans la forêt du Veuf sont beaucoup plus petits que leurs cousins vivant dans le reste du royaume de Cygnar.

Sanglier pygmée : TA P (animal) ; DV 1D8+1 ; Init +1 ; VD 9 ; CA 12 ; Att défenses (+2, 1D3+1) ; Part odorat ; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0 ; For 12, Dex 11, Con 14, Int 2, Sag 10, Cha 6 ; AL N ; FP _
Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Perception auditive +3
Trésors : aucun

Zombie des marais

D'aucuns prétendent que tout individu qui meurt dans la forêt du Veuf sans être par la suite inhumé s'anime sept jours plus tard sous la forme de zombie des marais. Ces morts-vivants tentent alors de retrouver leur demeure pour massacrer ceux qui les ont abandonnés. Pire encore, toute personne qu'ils terrassent devient un zombie des marais en 1D4 minutes.

Les habitants des marais affirment savoir créer des talismans capables de tenir les zombies des marais à distance. Pour créer un tel talisman, il faut compter 2D4 jours (afin de rassembler les matériaux et de préparer l'objet). Au terme de ce délai, le maître de jeu effectue un jet d'Artisanat (talismans). Le DD du jet est égal au DD du jet de Volonté que doit réussir le zombie des marais pour approcher à moins de quinze mètres du talisman. Cette propriété de protection n'est pas cumulable. On tient uniquement compte du plus puissant talisman de la zone.

Un tel zombie ne peut tenter d'approcher une zone protégée qu'une seule fois. Ceux dotés d'un désir de vengeance particulièrement fort peuvent bénéficier d'un bonus à leur jet de +10 au mieux. Ainsi, une légende de marécageux parle d'un jeune couple qui s'était donné un rendez-vous amoureux dans la forêt. Un groupe de bandits l'attaqua et le lâche jeune homme prit la fuite, abandonnant sa fiancée. Craignant le pire, il commanda le meilleur talisman qu'il put s'offrir mais cela ne suffit pas. Une semaine plus tard, le zombie que sa fiancée était devenue vint le tuer dans son sommeil. Entendant les hurlements, les marécageux réduisirent la cabane du jeune homme en cendres, tuant ainsi le zombie et sa victime.

Zombie des marais : TA M (mort-vivant) ; DV 3D12 ; Init +0 ; VD 6 ; CA 13 ; Att griffes (+2, 1d6+1) ; AS création de rejeton (1D2) ; Part mort-vivant) ; JS Vig +0, Réf +0, Vol +0 ; For 12, Dex 11, Con –, Int 6, Sag 10, Cha 10 ; AL N ; FP 2
Compétences et dons : Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Escalade +4, Perception auditive +2, Combat en aveugle
Trésors : aucun





Appendice B : PNJ

Corvis est une ville remarquable, pleine de personnages dont la panoplie va du scélérat au héros. Dans cet appendice, le maître de jeu trouvera tout ce dont il a besoin pour donner vie à Corvis. Vous trouverez d'abord les caractéristiques des PNJ génériques - le maître de jeu aura ainsi tous les chiffres nécessaires sous la main. Ensuite, vous trouverez une partie des PNJ de marque de la ville, accompagnés de leurs attributs, possessions et autres traits distinctifs.

PNJ génériques

Quand les PJ affrontent des brutes sur les quais ou se font escroquer par un marchand, il est important que le maître de jeu ait leurs caractéristiques sous la main. Il y a deux types de PNJ : les bleus et ceux qui ont de l'expérience. En gros, ils correspondent aux niveaux 1 et 3. Il est bien entendu possible de rencontrer des PNJ de plus haut niveau, mais ils doivent alors être utilisés à dessein.

Les caractéristiques données pour ces PNJ génériques correspondent à des valeurs moyennes. Le maître de jeu doit les ajuster en fonction de la puissance de ses personnages. En outre, ils correspondent à des PNJ humains - assurez-vous de ne pas oublier les modificateurs nécessaires en ce qui concerne les autres races.

Bandit

Passez un peu trop de temps dans les bas quartiers de la ville et vous croiserez rapidement le chemin d'un ou deux bandits ! Les bandits sont des guerriers à tout point de vue, sauf en ce qui concerne les compétences et dons de classe, dont ils ne sont généralement pas dotés. Presque tous les bandits de Corvis sont des humains de sexe masculin.

Bandit (bleu), guerrier niveau 1 : TA M (humain) ; pv 5 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 12 (cuir) ; Att dague (+1, 1d4/19-20/x2) ou gourdin (+1, 1d6/x2) ou dague de lancer (+1, 1d2/x2) ; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0 ; For 12, Dex 11, Con 11, Int 9, Sag 9, Cha 10 ; AL NM ; FP 1
Compétences et dons : Escalade +1, Intimidation +3, Natation +3, Maniement des armes courantes, Port d'armure légère

Bandit (expérimenté), guerrier niveau 3 : TA M (humain) ; pv 15 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 12 (cuir) ; Att dague (+3, 1d4/19-20/x2) ou gourdin (+3, 1D6/x2) ou dague de lancer (+3, 1d2/x2) ; JS Vig +3, Réf +1, Vol +1 ; For 12, Dex 11, Con 11, Int 9, Sag 9, Cha 10 ; AL NM ; FP 3
Compétences et dons : Bluff +2, Connaissance (pègre) +1, Escalade +2, Intimidation +4, Natation +3, Maniement des armes courantes, Port d'armure légère

Garde

Le guet de la ville est composé de combattants compétents et entraînés. En gros, il s'agit de guerriers. Étant du côté de la justice, les gardes du guet tentent toujours de maîtriser un individu si possible. Ils ont quelques facultés spéciales - quand ils œuvrent par deux ou plus, il leur est possible de maîtriser un individu plus facilement. En outre, ils ont tous le don Science du désarmement, pour lequel ils n'ont pas besoin du pré-requis en Intelligence.

Garde (bleu), guerrier niveau 1 : TA M (humain) ; pv 8 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 9 ; CA 14 (cuir clouté, rondache en bois) ; Att mains nues (+2, 1d6+1 temporaires/19-20/x2) ou gourdin (+2, 1d6+1/x2) ou épée longue (+2, 1d8+1/19-20/x2) ; AS si deux gardes au moins attaquent la même cible et lui infligent des dégâts temporaires, chacun bénéficie d'une attaque supplémentaire par round ; JS Vig +3, Réf +0, Vol +0 ; For 12, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; AL LN ; FP 1
Compétences et dons : Connaissances (droit) +2, Dressage +1, Équitation +2, Escalade +1, Natation +2, Attaque réflexe, Science du désarmement, Science de l'initiative, Vigilance

Garde (expérimenté), guerrier niveau 3 : TA M (humain) ; pv 20 ; Init +4 (Science de l'initiative) ; VD 9 ; CA 15 (chemise de mailles, rondache en bois) ; Att mains nues (+2, 1d6+1 temporaires/19-20/x2) ou gourdin (+2, 1d6+1/x2) ou épée longue (+2, 1d8+1/19-20/x2) ; AS si deux gardes au moins attaquent la même cible et lui infligent des dégâts temporaires, chacun bénéficie d'une attaque supplémentaire par round ; JS Vig +3, Réf +0, Vol +0 ; For 12, Dex 11, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; AL LN ; FP 3
Compétences et dons : Connaissances (droit) +3, Dressage +1, Équitation +2, Escalade +2, Natation +3, Saut +1, Arme en main, Attaque réflexe, Science du désarmement, Science de l'initiative, Vigilance



Marchand

La plupart des marchands n'ont jamais touché à une épée de leur vie, sauf pour l'estimer évidemment. Du coup, ils ne savent guère se battre et leur niveau n'affecte que leurs compétences. Les compétences des marchands augmentent de (4 + modificateur d'Intelligence) par niveau.

Marchand (bleu) : TA M (humain) ; pv 3 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 10 ; Att dague (+0, 1d4/19-20/x2) ; JS Vig +0, Réf +0, Vol +0 ; For 10, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 13 ; AL au choix ; FP _
Compétences : Artisanat (au choix) +1, Bluff +1, Connaissances (articles) +3, Contrefaçon +1, Diplomatie +1, Estimation +3, Intimidation +1, Langage secret +1, Profession (marchand) +2, Renseignements +2

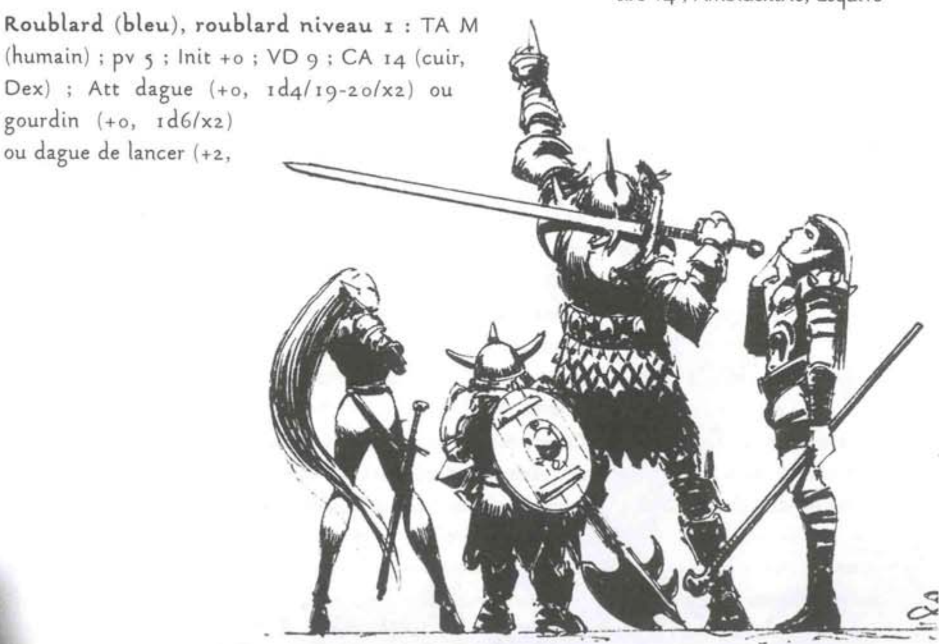
Marchand (expérimenté) : TA M (humain) ; pv 7 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 10 ; Att dague (+0, 1d4/19-20/x2) ; JS Vig +0, Réf +0, Vol +0 ; For 10, Dex 10, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 13 ; AL au choix ; FP _
Compétences : Artisanat (au choix) +1, Bluff +1, Connaissances (articles) +4, Contrefaçon +1, Diplomatie +1, Estimation +4, Intimidation +1, Langage secret +1, Profession (marchand) +3, Renseignements +3

Roublard

C'est sans véritable surprise que le milieu florissant qu'est la pègre de Corvis a produit des légions de roublards. Pour plus de détails sur cette classe, reportez-vous à la page 52 du MJ.

Roublard (bleu), roublard niveau 1 : TA M (humain) ; pv 5 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 14 (cuir, Dex) ; Att dague (+0, 1d4/19-20/x2) ou gourdin (+0, 1d6/x2) ou dague de lancer (+2, 1d2/x2) ; AS attaque sournoise (+1d6) ; JS Vig +0, Réf +4, Vol +0 ; For 10, Dex 14, Con 11, Int 11, Sag 11, Cha 10 ; AL NM ; FP 1
Compétences et dons (cambrioleur) : Acrobaties +2, Crochetage +4, Déplacement silencieux +3, Désamorçage/sabotage +2, Détection +2, Discrétion +3, Équilibre +2, Escalade +3, Estimation +3, Évasion +1, Fouille +2, Langage secret +1, Maîtrise des cordes +1, Natation +1, Perception auditive +2, Renseignements +2, Saut +2, Vigilance
Compétences et dons (coupe-bourses) : Bluff +2, Crochetage +2, Déguisement +3, Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Escalade +1, Estimation +3, Évasion +2, Intimidation +3, Langage secret +1, Perception auditive +2, Renseignements +2, Représentation +1, Vol à la tire +4, Esquive.

Roublard (expérimenté), roublard niveau 3 : TA M (humain) ; pv 11 ; Init +0 ; VD 9 ; CA 14 (cuir, Dex) ; Att dague (+2, 1d4/19-20/x2) ou gourdin (+2, 1d6/x2) ou dague de lancer (+4, 1d2/x2) ; AS attaque sournoise (+2d6), esquive instinctive ; JS Vig +1, Réf +5, Vol +1 ; For 10, Dex 14, Con 11, Int 11, Sag 11, Cha 10 ; AL NM ; FP 1
Compétences et dons (cambrioleur) : Acrobaties +3, Crochetage +5, Déplacement silencieux +4, Désamorçage/sabotage +5, Détection +2, Discrétion +5, Équilibre +4, Escalade +5, Estimation +5, Évasion +2, Fouille +2, Langage secret +1, Maîtrise des cordes +1, Natation +1, Perception auditive +2, Renseignements +3, Saut +2 ; Réflexes surhumains, Vigilance
Compétences et dons (coupe-bourses) : Bluff +2, Crochetage +2, Déguisement +3, Déplacement silencieux +3, Détection +2, Discrétion +3, Escalade +1, Estimation +3, Évasion +2, Intimidation +3, Langage secret +1, Perception auditive +2, Renseignements +2, Représentation +1, Vol à la tire +4 ; Ambidextrie, Esquive





Appendice C : Dramatis Personae

Ulfass Borloch



Le magistrat Borloch siège au conseil municipal et vient juste après le maire en terme d'autorité.

C'est un homme profondément mauvais. Il soumit les sorcières de Corvis au chantage pour qu'elles exécutent ses ordres et qu'il acquière davantage de pouvoir. Quand elles ne lui furent plus utiles, il les fit exécuter. En réalité, Borloch fut lui-même manipulé par Vahn Oberen, qui avait ses raisons pour souhaiter la mort des sorcières de ses propres mains.

Magistrat Ulfass Borloch, roublard niveau 6 : TA M (humain) ; pv 22 ; Init +4 ; VD 9 ; CA 13 (*cuir +1*) ; Att dague (+4, 1d4/19-20/x2) ou dague de lancer (+7, 1d2/x2) ; AS attaque sournoise (+3d6) ; JS Vig +2, Réf +8, Vol +2 ; For 10, Dex 16, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 8 ; AL NM ; FP 6

Compétences et dons : Bluff +9, Connaissances (Corvis) +6, Contrefaçon +8, Décryptage +5, Déplacement silencieux +5, Détection +3, Diplomatie +9, Équitation +3, Estimation +9, Intimidation +9, Langage secret +9, Perception auditive +4, Profession (avocat) +5, Psychologie +6, Renseignements +9 ; dons propres à la classe plus Esquive, Prestige et Robustesse (x2)

Alexia Ciannor

Âgée de dix-sept ans, Alexia Ciannor est la nièce du père Dumas. Sa mère, la sœur de l'épouse du grand-prêtre, était la responsable des sorcières de Corvis. Elle fut exécutée il y a de cela dix ans aux côtés des autres sorcières. Alexia hérita des pouvoirs magiques de sa mère et est devenue une puissante ensorceleuse. En fait, c'est une prodige de niveau 10. Elle est motivée par un désir de vengeance - à l'encontre de Borloch, qui orchestra le procès, et de Corvis, qu'elle considère comme une ville du mal. La première partie de son plan consiste à s'emparer de Witchfire. Dans le deuxième volet, elle s'en servira pour rappeler à la vie les sorcières puis se chargera du cas du magistrat Borloch.



Alexia Ciannor, ensorceleuse niveau 10 : TA M (humaine) ; pv 21 ; VD 9 ; CA 10 ; Att dague (+5, 1d4-1/19-20/x2) ; JS Vig +4, Réf +3, Vol +8 ; For 9, Dex 10, Con 12, Int 17, Sag 12, Cha 14 ; AL N ; FP 10

Compétences et dons : Alchimie +8, Connaissances (mystères) +12, Connaissance des sorts +12, Concentration +12, Équitation +5, Natation +4, Renseignements +5, Scrutation +2, Sens de la nature +2 ; dons propres à la classe plus Création d'objets merveilleux, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre et Quintessence des sorts

Sorts : 6/6/6/6/5/3 ; Alexia connaît un grand nombre de sorts. Elle préfère ne pas tuer, sauf quand son adversaire mérite vraiment la mort.

Pandor Dumas



Il s'agit du grand-prêtre de Corvis et d'un notable de la communauté. Le père Dumas a honte que la sœur de sa femme ait été exécutée dix ans plus tôt au titre de sorcière. Son épouse étant également morte, le père Dumas s'occupe de sa nièce Alexia.

Bien qu'il n'ait que quarante ans, ses cheveux sont totalement gris et ses traits anguleux. Il a beau paraître plus vieux que son âge, il n'en est pas moins alerte en cas de besoin. La communauté apprécie et respecte le père, qui jouit d'une excellente réputation à Corvis. En temps normal, le père Dumas ne porte ni arme ni armure. En cas de combat, il dispose d'un *écu +1*, d'une *masse d'armes lourde +1* et d'une *clibanion +1* qui lui confèrent une CA de 20.

Père Pandor Dumas, prêtre niveau 6 : TA M (humain) ; pv 31 ; VD 9 ; CA 10 ; Att *masse d'armes lourde +1* (+5, 1d8+2/x2) ; JS Vig +6, Réf +2, Vol +8 ; For 12, Dex 11, Con 13, Int 12, Sag 16, Cha 15 ; AL LB ; FP 6

Compétences et dons : Connaissances (locale) +4, Connaissances (mystères) +3, Connaissance des sorts +5, Concentration +6, Diplomatie +3, Premiers secours +6, Scrutation +3 ; dons propres à la classe plus Efficacité des sorts accrue, Emprise sur les morts-vivants (x2) et Magie de guerre
Sorts : 5/3+1/3+1/2+1 ; le père Dumas dispose toujours de sorts de soins, de protection et de divination.

Julian Helstrom



Le capitaine Helstrom est un officier respecté du guet et son nom est connu dans les milieux criminel comme marchand. Il y a de cela de nombreuses années, Helstrom avait le grade de colonel dans l'armée du roi. Toutefois, la cruauté et les actes déshonorants de Raelthorne l'Ancien forcèrent Helstrom à partir en signe de protestation. Après un an d'errance dans le Cygnar, Helstrom rejoignit le guet de Corvis où il entama une nouvelle carrière.

Le capitaine est totalement loyal envers le nouveau roi et est en fait un agent de Raelthorne le Jeune, même si nul à Corvis ne le sait. La mission secrète de Helstrom sera révélée aux PJ dans le tome II de la trilogie Witchfire.

Capitaine Julian Helstrom, guerrier niveau 8 : TA M (humain) ; pv 37 ; VD 9 ; CA 17 (cotte de mailles, Dex) ; Att *épée longue de qualité supérieure +1* (+8/+3, 1d8+4/19-20/x2) ; JS Vig +6, Réf +2, Vol +2 ; For 16, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 15 ; AL LN ; FP 8
Compétences et dons : Connaissances (locale) +8, Dressage (chevaux) +4, Équitation (chevaux) +5, Escalade +2, Natation +4, Renseignements +5, Saut +4 ; dons propres à la classe plus Attaque réflexe, Combat en aveugle, Endurance, Prestige et Science du désarmement

Vahn Oberen

Ce magicien puissant est l'individu responsable de l'exécution des sorcières de Corvis. Il prédit l'avènement des sorcières grâce à une vieille prophétie puis manipula le magistrat Borloch pour qu'il les fît chanter et arrêter. En fait, Oberen en personne se chargea d'exécuter les sorcières. Son épée magique, Witchfire, lui transmit une partie des pouvoirs de chacune des sorcières.

Vahn Oberen, magicien niveau 12 : TA M (humain) ; pv 24 ; VD 9 ; CA 12 (*anneau de protection +2*) ; Att *dague +1* (+6/+1, 1d4+1/19-20/x2) ; JS Vig +6, Réf +6, Vol +10 ; For 11, Dex 15, Con 14, Int 18, Sag 14, Cha 13 ; AL NM ; FP 12
Compétences et dons : Alchimie +8, Bluff +4, Connaissances (locale) +10, Connaissances (mystères) +13, Connaissance des sorts +12, Concentration +13, Intimidation +5, Langage secret +4, Renseignements +9, Scrutation +4 ; dons propres à la classe plus Extension de durée, Incantation rapide, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre et Quintessence des sorts
Sorts : 4/4/4/4/3/3/2 ; Oberen dispose de sorts offensifs et défensifs.

Gunner Wadock



Gunner travaille sur la route commerciale qui relie Fellig à Corvis depuis plus d'un an. C'est un dur mais il fait preuve d'indulgence lorsque les PJ travaillent pour lui au début de l'aventure. Par la suite, les PJ pourront l'engager ou lui demander de les accompagner à l'aventure.

Gunner en sait beaucoup au sujet de Corvis et représente un précieux allié. Il constitue également pour le maître de jeu un moyen pratique de renforcer un groupe de PJ trop faible.

Gunner Wardock, guerrier niveau 1 : TA M (humain) ; pv 7 ; VD 9 ; CA 13 (cuir, Dex) ; Att épée longue (+1, 1d8+1/19-20/x2) ; JS Vig +2, Réf +0, Vol +0 ; For 13, Dex 12, Con 13, Int 12, Sag 13, Cha 15 ; AL LN ; FP 1
Compétences et dons : Connaissances (locale) +4, Dressage (chevaux) +4, Équitation (chevaux) +3, Estimation +3, Natation +2, Attaque réflexe, Combat en aveugle, Endurance, Maniement des armes courantes et Port d'armure légère







Elle n'était encore qu'une fillette lorsqu'elle assista à l'exécution de sa mère, accusée de sorcellerie. Elle ne souhaite rien de plus que son retour. Qu'y a-t-il de mal à cela ? Mais parfois, quand on veut bien faire les choses, il est nécessaire d'ouvrir les portes d'une ville à une horde de morts-vivants.

Découvrez les Royaumes d'Acier™ dans le premier opuscule de cette nouvelle campagne ! Partez à la découverte d'un monde où magie et technologie se côtoient, où l'épouvante glace les nuits, où d'antiques artefacts guident la destinée des hommes !

Le tome I de la trilogie Witchfire est une parfaite entrée en matière des Royaumes d'Acier™. Composé d'une aventure et d'aides de jeu, cet ouvrage vous fournira des semaines de jeu ainsi que de nouveaux monstres, lieux, objets magiques et personnages fascinants.

Une aventure pour des personnages de niveaux 1 à 3.

Réf : DIK01 Prix : 89 F - 13,57 € ISBN N°2-911103-80-7